

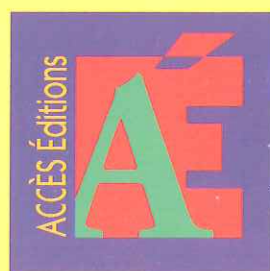
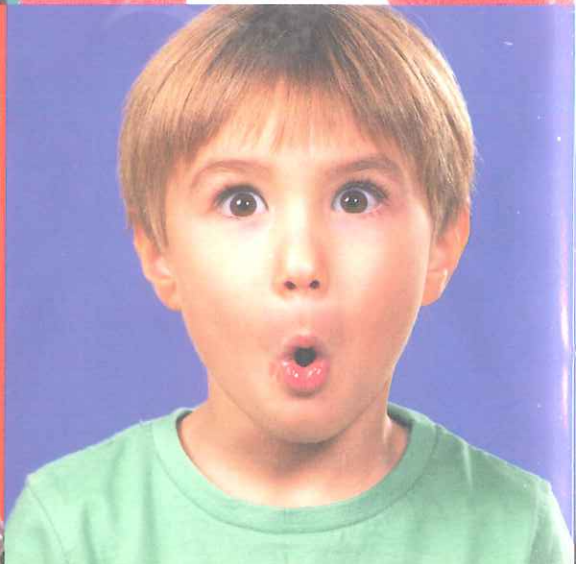
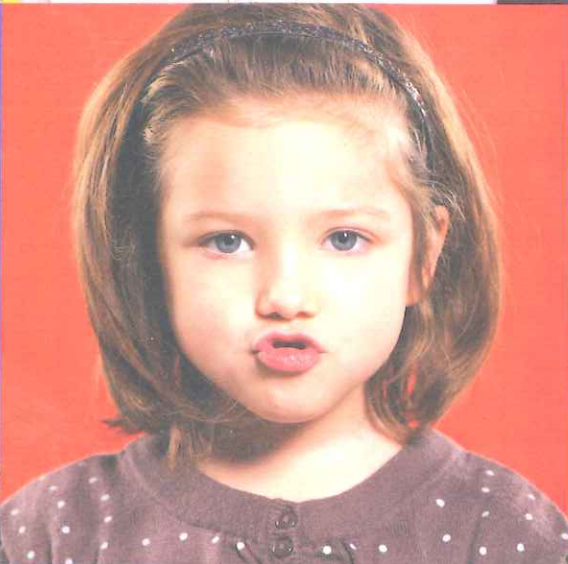
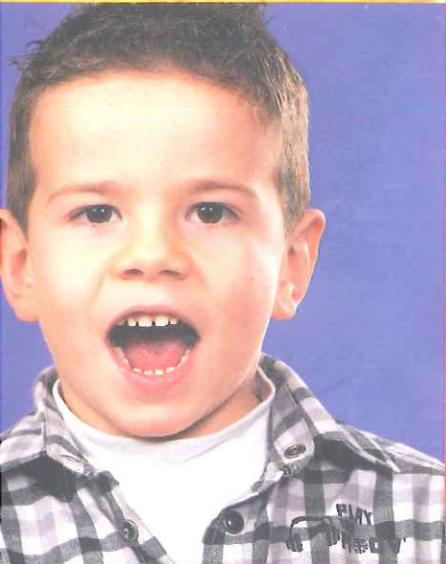
IUFM de Bretagne-site de BREST

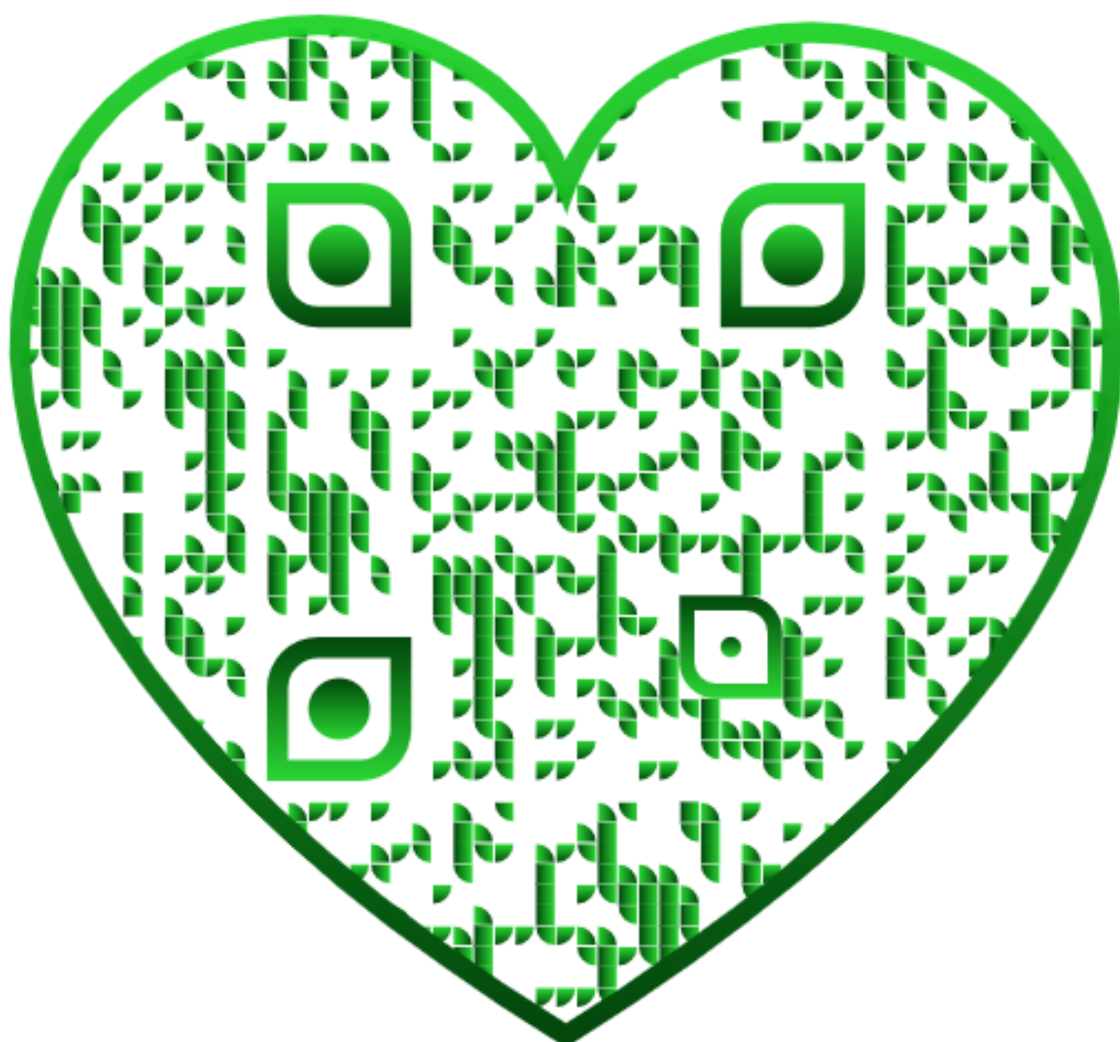


3 2230 00156897 6

Vers la phono

MATERNELLE MOYENNE SECTION





- 4 LES PROGRAMMES 2008 DE L'ÉCOLE MATERNELLE
- 5 POURQUOI CET OUVRAGE ?
- 6 SYMBOLES PHONÉTIQUES ET LEUR SIGNIFICATION
- 7 COMMENT ÉVEILLER À LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE EN MOYENNE SECTION ?
- 8 COMMENT UTILISER CET OUVRAGE ?
- 12 DÉFINITIONS UTILES AVANT DE COMMENCER
- 160 INDEX DES 304 MOTS-IMAGES

LES COMPTINES TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

- 14 CONSEILS AVANT DE COMMENCER
- 15 LES OUTILS

COMPRENDRE UNE COMPTINE

Replacer des illustrations dans l'ordre d'une comptine

- 16 Comptine en images

Retrouver des images illustrant une comptine

- 18 Qui sont les intrus ?

MÉMORISER UNE COMPTINE

Retrouver les mots manquants d'une comptine

- 20 Les mots manquants

INTERPRÉTER UNE COMPTINE

Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigts

- 22 Illustrons des jeux de doigts !

Remplacer un mot par un geste qui le caractérise

- 24 Mot interdit

Mimer un jeu de doigts

- 26 Jeu de doigts muet

Moduler sa voix en fonction d'un code

- 28 Jouons avec notre voix !

30 Jeux de doigts

33 Comptines à interpréter tout au long de l'année

PÉRIODE 1 | SEPTEMBRE - OCTOBRE APPRENDRE À ÉCOUTER

Identifier la provenance d'un son

- 36 Les bruits de la classe

Reproduire un rythme

- 37 Jeux de rythmes

Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités

- 38 Instruments en folie

Identifier les sons produits par des instruments à percussion

- 40 Qui joue ?

Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation

- 42 Loto sonore

Réaliser collectivement un loto sonore

- 48 Créons un loto sonore !

Identifier différents passages dans un extrait musical

- 49 Gestes et musique

Localiser un son

- 50 Le gardien du trésor

52 Activités ludiques pour apprendre à écouter

53 Albums à sons

53 Imagiers sonores

54 Lotos sonores

PÉRIODE 2 | NOVEMBRE - DÉCEMBRE APPRENDRE À ARTICULER

Répéter un mot puis une phrase entendue

- 56 Le jeu du téléphone

Prononcer distinctement les sons d'un mot

- 57 La marionnette

Distinguer et prononcer des mots à consonance proche

- 58 Mots proches en broche

Répéter en articulant

- 62 Virelangues

Dire une liste de mots en articulant

- 63 Cap ou pas cap ?

Dire une comptine en articulant

- 66 Les comptines avec pseudo-mots

Inventer des pseudo-mots et articuler

- 67 Créons une pseudo-comptine !

Prononcer distinctement les syllabes d'un mot

- 68 La grenouille à grande bouche

Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot

- 70 Mais quel est ce mot ?

72 Comptines pour articuler

73 Activités ludiques pour articuler

73 Albums pour articuler

74 Jeux complémentaires pour articuler

PÉRIODE 3 | JANVIER - FÉVRIER DÉCOUVRIR LES SYLLABES

Scander les syllabes d'un mot

- 76 Le langage robot

80 Le jeu des cerceaux

82 Jeu des cerceaux miniature

86 Au feu les pompiers !

Dénombrer les syllabes d'un mot

- 88 Les boîtes

92 Le jeu du collier

93 Les jetons

96 Combien de syllabes ?

98 Comptines pour synchroniser les gestes et la parole

99 Comptines avec mots frappés

100 Activités ludiques pour découvrir les syllabes

100 Jeu complémentaire pour découvrir les syllabes

PÉRIODE 4 | MARS - AVRIL DÉCOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE

Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques

- 102 Pareil ou pas pareil ?

Repérer une syllabe répétée en début de mot

- 104 La comptine de papa

Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

106 Quelle syllabe d'attaque ?

109 Familles de syllabes d'attaque

112 À l'attaque des syllabes !

Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque

- 114 Qui s'est trompé de famille ?

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

116 Loto à colorier

118 Paires de syllabes d'attaque

122 Chacun sa famille

124 Comptines avec répétitions de syllabes

125 Activités ludiques pour découvrir les syllabes d'attaque

126 Jeux complémentaires pour découvrir les syllabes d'attaque

PÉRIODE 5 | MAI - JUIN REPÉRER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES

Repérer des syllabes finales répétées

- 128 Le jeu de l'écho

Identifier la syllabe finale d'un mot

- 129 Les nouvelles familles

Repérer des mots ayant la même syllabe finale

132 Les animaux et les objets

134 Le bazar de Balthazar

136 Les syllabes finales

138 Le domino des syllabes finales

Prendre conscience des rimes

140 J'ai peur du loup

141 Quelle est la rime ?

Associer des mots qui riment

142 À quoi ça rime ?

144 Jeux de rimes

150 Le jeu des animaux

154 Les rimes

156 Comptines à répétitions

157 Comptines écrites en rimes

158 Activités ludiques pour découvrir les syllabes finales

158 Activités ludiques pour découvrir les rimes

159 Album écrit en rimes

159 Jeu complémentaire pour découvrir les rimes

POURQUOI CET OUVRAGE ?

Toutes les recherches ont révélé que le développement de la conscience phonologique favorise largement l'apprentissage ultérieur de la lecture. Pour entrer de manière efficace dans les apprentissages de la lecture et de l'écriture, tous les élèves de maternelle ont besoin de comprendre le plus tôt possible que la parole est constituée d'une suite de sons.

À la fin de l'école maternelle, tous les élèves doivent savoir à quoi sert et comment fonctionne la langue écrite. Ils doivent avoir saisi les liens qui unissent langue orale et langue écrite.

Par l'écoute attentive du langage et la manipulation des unités sonores de la langue, les élèves vont s'apercevoir que les phrases sont composées de mots, que les mots sont formés de syllabes et que les syllabes comportent des phonèmes.

Ce cheminement vers la phonologie passe par plusieurs étapes.

- En MS, un éveil à la conscience phonologique par des activités sonores orales et ludiques.
- En GS, un développement de la conscience phonologique par des activités pratiquées avec une prise de conscience par les élèves des unités traitées.
- Au CP, la phonologie pure.

Ce cheminement nécessite du temps, de l'organisation et de l'entraînement de la part des élèves bien sûr mais également de la part de l'enseignant. C'est à l'enseignant de guider tous ses élèves vers une conscience métalinguistique. C'est à l'enseignant qu'il appartient de faire l'inventaire des activités les plus formatrices et les plus efficaces. C'est à l'enseignant de mettre en œuvre ces apprentissages avec pragmatisme en respectant les rythmes et les progrès de tous ses élèves.

En MS, pour amorcer l'éveil à la conscience phonologique, un travail en amont autour de l'écoute et de l'articulation est nécessaire. Mais ce travail n'est pas suffisant. Il convient de mener en parallèle des activités de mémorisation et de compréhension autour des comptines afin que l'enfant réussisse dans un premier temps à donner du sens à ce qu'il entend. Afin que l'enfant arrive dans un second temps

à se détacher du sens, il est important de concevoir des activités purement métalinguistiques telles que la décomposition de mots en syllabes.

VERS LA PHONO Moyenne Section permet tous ces apprentissages.

L'originalité et la force de VERS LA PHONO MS résident dans la complémentarité et la richesse des situations d'apprentissage proposées. La programmation va ainsi s'articuler autour de 5 axes répartis sur les 5 périodes de l'année :

- comprendre, mémoriser et interpréter des comptines,
- apprendre à écouter,
- apprendre à articuler,
- découvrir les syllabes,
- jouer avec les réalités sonores de la langue telles que les syllabes d'attaque, les syllabes finales et les rimes.

Toutes les activités organisées et proposées dans **VERS LA PHONO Moyenne Section** ont été expérimentées dans de nombreuses classes et soumises à une analyse critique à la lumière des apprentissages réalisés par les élèves.

Mon ambition est de vous aider concrètement à mettre en place dans votre classe des situations pédagogiques motivantes et efficaces favorisant l'éveil à la conscience phonologique de tous vos élèves. **L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital. C'est celui qui va conditionner et permettre tous les autres.**

Christina Dorner
Avril 2013



LES PROGRAMMES 2008 DE L'ÉCOLE MATERNELLE

DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

L'école maternelle introduit progressivement les enfants aux apprentissages fondamentaux. Les activités d'expression à l'oral, en particulier les séquences consacrées à l'acquisition du vocabulaire, les situations nombreuses d'écoute de textes que l'enseignant raconte puis lit, et la production d'écrits consignés par l'enseignant préparent les élèves à aborder l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Par trois activités clés (travail sur les sons de la parole, acquisition du principe alphabétique et des gestes de l'écriture), l'école maternelle favorise grandement l'apprentissage systématique de la lecture et de l'écriture qui commencera au cours préparatoire.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Distinguer les sons de la parole

Les enfants découvrent tôt le plaisir de jouer avec les mots et les sonorités de la langue. Ils scandent les syllabes puis les manipulent (enlever une syllabe, recombinaison plusieurs syllabes dans un autre ordre...). Ils savent percevoir une syllabe identique dans plusieurs mots et situer sa position dans le mot (début, milieu, fin). Progressivement ils discriminent les sons et peuvent effectuer diverses opérations sur ces composants de la langue (localiser, substituer, inverser, ajouter, combiner...). L'enseignant est attentif à la progression adoptée pour ces activités orales, exigeantes, qui portent sur des éléments très abstraits.

Aborder le principe alphabétique

Les enfants se familiarisent avec le principe de la correspondance entre l'oral et l'écrit ; à cet égard, la fréquentation d'imagiers, d'abécédaires qui isolent les mots et les présentent avec une illustration mérite d'être encouragée. Grâce à l'observation d'expressions connues (la date, le titre d'une histoire ou d'une comptine) ou de très courtes phrases, les enfants comprennent que l'écrit est fait d'une succession de mots ou chaque mot écrit correspond à un mot oral. Ils découvrent que les mots qu'ils prononcent ou qu'ils entendent sont composés de syllabes ; ils mettent en relation les lettres et les sons. La discrimination des sons devient de plus en plus précise. Ils apprennent progressivement le nom de la plupart des lettres de l'alphabet qu'ils

savent reconnaître, en caractères d'imprimerie et dans l'écriture cursive, sans que la connaissance de l'alphabet dans l'ordre traditionnel soit requise à ce stade. Pour une partie d'entre elles, ils leur associent le son qu'elles codent et le distinguent du nom de la lettre quand c'est pertinent. Les enfants découvrent ainsi le principe alphabétique, sans qu'il soit nécessaire de travailler avec eux toutes les correspondances.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

La voix et l'écoute sont très tôt des moyens de communication et d'expression que les enfants découvrent en jouant avec les sons, en chantant, en bougeant. Pour les activités vocales, le répertoire de comptines et de chansons est issu de la tradition orale enfantine et comporte des auteurs contemporains, il s'enrichit chaque année. Les enfants chantent pour le plaisir, en accompagnement d'autres activités ; ils apprennent à chanter en chœur. Ils inventent des chants et jouent avec leur voix, avec les bruits, avec les rythmes. Les activités structurées d'écoute affinent l'attention, développent la sensibilité, la discrimination des sons et la mémoire auditive. Les enfants écoutent pour le plaisir, pour reproduire, pour bouger, pour jouer... Ils apprennent à caractériser le timbre, l'intensité, la durée, la hauteur par comparaison et imitation et à qualifier ces caractéristiques. Ils écoutent des œuvres musicales variées. Ils recherchent des possibilités sonores nouvelles en utilisant des instruments. Ils maîtrisent peu à peu le rythme et le tempo.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- différencier les sons,
- distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés,
- faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit,
- reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet,
- mettre en relation des sons et des lettres,
- copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées,
- écrire en écriture cursive son prénom.

REPÈRES POUR ORGANISER LA PROGRESSIVITÉ DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE

Moyenne section

Distinguer les sons de la parole

- Écouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles essentiellement et quelques consonnes sur lesquelles on peut aisément effectuer des jeux sonores).

- Dans un énoncé oral simple, distinguer des mots (des noms d'objets...), pour intégrer l'idée que le mot oral représente une unité de sens.
- Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.
- Repérer des syllabes identiques dans des mots, trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée ; trouver des mots qui riment.

SYMBOLES PHONÉTIQUES ET LEUR SIGNIFICATION

Signification des symboles phonétiques consonnes

SYMBOLE PHONÉTIQUE	GRAPHÈMES
[p]	pipe, hippopotame
[t]	tapis, hotte
[k]	coq, kiwi, cœur, qui, teck
[b]	bol
[d]	du, addition
[g]	gros, bague
[f]	fou, phoque, affaire
[s]	sous, lisse, ça, nation, cerise
[ʃ]	cheval, short, schéma
[v]	vert, wagon
[z]	zoo, fraise
[ʒ]	jeu, rouge, pigeon
[l]	loupe, belle
[m]	mur, pomme
[n]	nous, tonne
[ɲ]	gagne
[r]	rat, arrangé
[ŋ]	parking

Signification des symboles phonétiques semi-consonnes

SYMBOLE PHONÉTIQUE	GRAPHÈMES
[j]	filles, yeux, paille
[w]	oui, oiseau
[ɥ]	ruisseau, nuit

Signification des symboles phonétiques voyelles

SYMBOLE PHONÉTIQUE	GRAPHÈMES
[a]	chat
[ɑ]	pâte
[i]	lit, lys
[e]	thé, acheter, nez, pied, et
[ɛ]	lait, près, tête, peigne, jouet, est
[o]	pot, chaud, seau, cône
[ɔ]	bol
[u]	loup
[y]	tutu
[ə]	le
[ø]	feu
[œ]	œil, leur, cœur
[ɛ̃]	lynx, lin, plein, train, faim
[œ̃]	lundi, parfum
[ɑ̃]	gant, lent, lampe, temps
[ɔ̃]	long, ombre

Certains phonèmes très proches seront abordés ensemble [a] et [ɑ]; [ə] et [ø]; [ɛ̃] et [œ̃].

Phonèmes proches prêtant à confusion.

SYMBOLE PHONÉTIQUE	EXEMPLES
[p] et [b]	poule/boule, prune/brune, planche/blanche
[t] et [d]	toi/doigt, trois/droit
[f] et [v]	fin/vin, frais/vrai
[ʃ] et [ʒ]	chou/joue
[s] et [z]	saut/zoo
[k] et [g]	cou/goût, cri/gris, classe/glacé
[m] et [n]	main/nain

COMMENT ÉVEILLER À LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE EN MOYENNE SECTION ?

Par une progression adaptée au développement de l'enfant

Il ne s'agit pas de commencer l'éveil à la conscience phonologique par la découverte des syllabes dès le mois de septembre. À cette période de l'année, l'enfant n'est pas encore prêt. En amont, tout un travail autour de l'écoute, de l'articulation et de la compréhension est nécessaire. Et ce n'est qu'une fois qu'il sera capable d'avoir une écoute active et qu'il saura articuler chaque mot que l'enfant pourra se détacher de son sens. Alors seulement il sera en capacité d'entendre les sons de la langue et d'en découvrir sa composition.

Par une multiplication des échanges oraux, de l'écoute et de l'articulation

Les activités où les élèves sont amenés à entendre de l'oral, à en produire, à en mémoriser et à l'analyser doivent être constamment favorisées. Écouter, mémoriser, restituer des contes, des poèmes, des comptines et des chants sont des activités qui permettent d'entendre chanter la langue, d'en percevoir le rythme et d'en découvrir implicitement sa composition sonore. Poèmes et comptines n'obéissent-ils pas à un procédé de fabrication fondé le plus souvent sur le comptage des syllabes? Dire une comptine en scandant les séquences sonores n'est-ce pas mesurer la longueur de chaque vers en prenant la syllabe pour unité?



Par une pratique régulière

L'éveil à la conscience phonologique nécessite en moyenne une à 2 séances par semaine, sans compter l'apprentissage constant de nouvelles comptines, chansons ou jeux de doigts. À divers moments de la semaine, de courtes activités ludiques peuvent s'ajouter à ces séances.

Par une démarche structurée

Pour chaque nouvelle notion abordée, il est important de mettre en place une démarche structurée.

La première étape de cette démarche consiste en une phase de découverte. À travers celle-ci, l'enseignant va apporter les nouvelles connaissances par des approches diverses et variées en fonction des séances.

La deuxième étape constitue une phase d'entraînement et d'appropriation. Les élèves vont pouvoir manipuler et intégrer les nouvelles connaissances par le jeu. Cette deuxième étape nécessite plusieurs séances pour permettre aux élèves de s'approprier la nouvelle notion.

La troisième étape est propice à une évaluation. Celle-ci peut être faite sous la forme d'une activité écrite ou être la simple reprise d'un jeu pratiqué précédemment.

Une phase de réinvestissement s'avère utile pour transposer les nouvelles acquisitions à travers d'autres activités.

Par des situations d'apprentissage ludiques et variées

L'essentiel est d'avancer au rythme des élèves, sans vouloir «accélérer les choses».

Il est important que les séances d'éveil à la conscience phonologique restent des moments agréables et diversifiés. Pour cela les supports doivent être variés et ludiques. Ils sont auditifs et visuels: comptines dites et chantées issues du CD, lectures d'albums de jeunesse, illustrations, mots-images, jeux...

À la fin de chaque période, des activités ludiques, des albums et des jeux du commerce sont proposés pour compléter les séances, afin de diversifier les approches.

Par une différenciation pédagogique réfléchie

Pour faire face à l'hétérogénéité de la classe, une différenciation est nécessaire. Pour cela, l'enseignant va être amené à mettre en place différents dispositifs en variant:

- les modalités de regroupement (groupe hétérogène ou homogène),
- les supports utilisés (nombre et complexité des mots-images),
- l'écriture (manuelle ou avec recours aux lettres mobiles),
- l'aide supplémentaire en adaptant son étayage (accentuer une rime ou un son pour certains élèves),
- le degré de difficulté des évaluations.

La page de séance

Différentes rubriques organisent et structurent les séances.

La notion en jeu
Elle rappelle à chaque page dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

La compétence
Elle permet de formuler ce que l'élève apprend grâce à l'activité proposée.

L'organisation
Elle permet de savoir où ont lieu les activités et avec combien d'élèves.

Le pictogramme
Il permet de savoir
quel type de séance
ou de groupe de séances est
développé sur cette page.

Le titre
Il donne une indication
sur la séance ou le groupe
de séances.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir
pour la ou les séances,
étape par étape.
Une indication renvoie à la
page de matériel concernée.

Le prolongement
Il est soumis en fin de page pour approfondir une notion, ou simplement pour proposer une suite aux activités.

Les précisions
Elles complètent l'organisation si besoin. Elles précisent pour quelles étapes valent les modalités d'organisation ou le nombre de séances à prévoir pour les activités de la page.
Le nombre de séances varie en fonction des élèves et n'est présent qu'à titre indicatif.

Le déroulement
Il développe, étape par étape,
la démarche proposée.

La différenciation
Elle est souvent indiquée pour les élèves en difficulté mais aussi pour les plus performants.
Différencier la pédagogie permet à l'enseignant de s'adapter à l'hétérogénéité de sa classe.

Le titre
Il nomme le matériel et renvoie
si besoin à l'activité pour laquelle
il est proposé.

Le taux d'agrandissement
Il permet de savoir la taille optimale
du matériel pour l'activité proposée.

Pour une utilisation
à taille réelle: A4 ou 100%.

Pour un agrandissement
de A4 en A3: 141%.

Les précisions
Elles complètent le titre si besoin.
Elles précisent la quantité de matériel à préparer en fonction du nombre d'élèves prévus pour l'activité.

La légende
Elle permet d'éviter toute confusion
sur la représentation d'un mot
(exemple : hibou - chouette).

Le matériel
Il est constitué soit de planches de jeu individuelles, soit d'un plateau de jeu collectif, soit de mots-images, soit de comptines.

Les pictogrammes



Ces séances permettent à l'enseignant de présenter une nouvelle notion ou de l'approfondir.



Ces séances s'appuient sur des enregistrements généralement fournis sur le CD qui accompagne l'ouvrage.



Ces séances s'appuient sur un album qui se prête à des manipulations autour de la langue.



SALLE DE MOTRICITE
Ces séances se déroulent
en salle de motricité.



INSTRUMENTS
Ces séances s'appuient sur les instruments de musique généralement présents dans les écoles.



Ces séances se déroulent en petits groupes autour de mots-images ou de plateaux de jeu à construire à partir du matériel fourni dans l'ouvrage.



Ces séances s'appuient sur des réalisations ayant comme point de départ un album, une comptine ou un jeu utilisé en classe. Elles aboutissent à une réalisation collective ou individuelle.



Des activités écrites sont proposées pour évaluer les compétences des élèves ou pour garder une trace des activités précédentes.

La page de matériel

La page d'évaluation

Les évaluations proposées reprennent généralement le principe d'une situation vécue en salle de motricité ou lors d'une activité dirigée, de manière à ce qu'elles ne soient pas totalement inconnues des élèves. Cela devrait permettre une évaluation en totale autonomie.

Le prénom et la date

Ils sont placés en haut de la page pour permettre aux élèves de les repérer facilement. Le prénom est situé à gauche et sera un repère pour l'enfant tout au long de l'année. Pour la date, il est possible de demander aux élèves d'utiliser le tampon dateur.

La compétence évaluée

Elle nomme ce que l'élève doit être capable de faire au moment où l'évaluation lui est proposée. Elle est un outil pour l'enseignant mais aussi pour les parents afin qu'ils comprennent les enjeux de cette évaluation.

Le pictogramme

Il rappelle la fonction de la page.

Le domaine d'activité
Il permet de se situer par rapport aux attentes des programmes.

Le titre
Il résume l'activité proposée.

La consigne
Elle formule ce que les élèves ont à faire.

PRÉNOM : _____ DATE : _____

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

CHACUN SA FAMILLE

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.

Images à donner à chaque élève selon son niveau.

la: bougie, papillon, éléphant, carotte
le: parapluie, canard, train, hérisson
li: lion, veste, éléphant, voiture, chat, vache, poulet, gâteau

Les repères de niveau

Ils indiquent la difficulté des activités. Ils sont là pour indiquer à l'enseignant ce qui est à fournir à chaque élève en fonction de son niveau. Pour les niveaux 1 et 2, couper sur la ligne ou cacher lors de la photocopie ce qui concerne les niveaux supérieurs. Ne donner que les mots-images du niveau qui concerne l'élève.

La légende

Elle permet d'éviter toute confusion sur la représentation d'un mot.

3 niveaux d'évaluation

Pour chaque évaluation, 3 niveaux sont proposés. Ils ne sont pas forcément nécessaires dans toutes les classes.

Niveau 1

Les mots-images sont faciles à identifier et ils ont déjà été vus lors des phases de manipulation. Ces mots-images sont simples à prononcer et comportent peu de syllabes. Il y a également moins de mots-images à placer selon le critère demandé.

PRÉNOM : _____ DATE : _____

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

CHACUN SA FAMILLE

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.

la: bougie, papillon, éléphant, carotte
le: parapluie, canard, train, hérisson

Dans l'exemple présent, donner à un élève de **niveau 1** la première partie de la feuille et 8 mots-images.

Niveau 2

Les mots-images sont toujours faciles à identifier, mais ils n'ont pas forcément été vus précédemment. Ces mots-images comportent plus de syllabes et sont plus nombreux.

PRÉNOM : _____ DATE : _____

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

CHACUN SA FAMILLE

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.

la: bougie, papillon, éléphant, carotte
le: parapluie, canard, train, hérisson
li: lion, veste, éléphant, voiture, chat, vache, poulet, gâteau

Donner à un élève de **niveau 2** les deux premières parties de la feuille et 10 mots-images.

Niveau 3

Les mots-images sont plus difficiles à identifier et à prononcer. Ces mots-images sont encore plus nombreux et conviennent à des élèves rapides et parfaitement à l'aise avec les activités métalinguistiques.

PRÉNOM : _____ DATE : _____

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

CHACUN SA FAMILLE

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.

la: bougie, papillon, éléphant, carotte
le: parapluie, canard, train, hérisson
li: lion, veste, éléphant, voiture, chat, vache, poulet, gâteau
lu: lune, lunettes, ours, urinoir, usine, ulyse, ulcère, ulna

Donner à un élève de **niveau 3** l'intégralité de la feuille et 12 mots-images.

DÉFINITIONS UTILES AVANT DE COMMENCER

Phonème

Plus petite unité sonore du langage oral.

Exemple

Dans le mot *fenêtre*, le premier phonème est [f].

Graphème

Transcription en lettres d'un phonème.

Un phonème peut avoir plusieurs graphèmes.

Exemple

Le phonème [o] a pour graphèmes au, o, eau, oh.

Syllabe

Unité sonore correspondant à une émission de voix unique.

Exemple

Gâteau est constitué de 2 syllabes : GÂ-TEAU.

Pour certains mots, on distingue syllabe orale et syllabe écrite.

Exemple

Tomate est constitué de 2 syllabes orales TO-MATE mais de trois syllabes écrites TO-MA-TE.

Syllabe d'attaque

Première syllabe d'un mot.

Exemple

La syllabe d'attaque du mot *chausson* est « chau ».

Syllabe finale

Dernière syllabe d'un mot.

Exemple

La syllabe finale du mot *chausson* est « son ».

Attaque

Phonème initial d'une syllabe ou d'un mot.

Exemple

[g] est l'attaque de la syllabe GÂ.

Rime

Dernière partie d'un mot ou d'une syllabe constituée d'un phonème-voyelle et des éventuels phonèmes-consonnes qui suivent.

Exemple

[o] est la rime de la syllabe TEAU.

Scander

Prononcer un mot en marquant fortement les syllabes.

Comptine

Formulette ou texte court récité ou chanté pouvant être accompagné d'une mélodie.

Pseudo-mot

Syllabe ou groupe de syllabes n'ayant pas de signification.

Exemple

AM, STRAM, GRAM, RATATAM.

Virelangue

Petit groupe de mots ayant une prononciation difficile en raison de la présence répétée de certains sons proches.

Exemple

Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archi-sèches ?

Mot-image

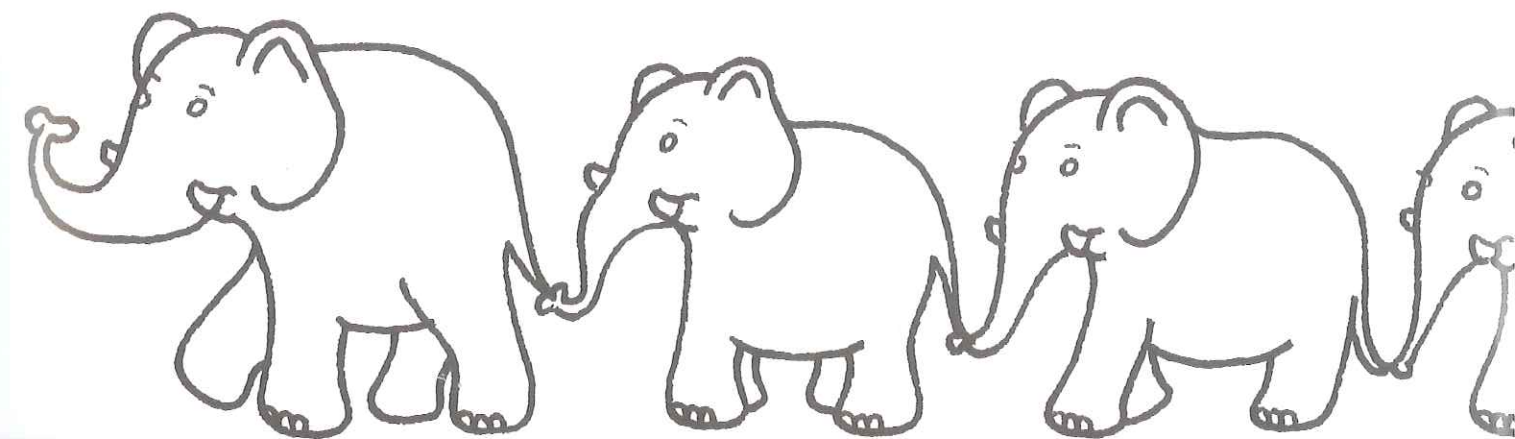
Représentation d'un mot permettant de l'identifier et de le nommer.

Phonologie

Étude des correspondances entre les phonèmes et leurs différents graphèmes.

Conscience phonologique

Connaissance consciente et explicite que les mots du langage sont formés d'unités plus petites : les syllabes et les phonèmes.



LES COMPTINES TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

La découverte de comptines et de chansons tout au long de l'année va permettre aux élèves de développer une écoute active, de jouer avec les mots et les sons tout en mémorisant et en interprétant ces textes courts.

Bien qu'à répartir sur toute l'année, cette partie suit une progression allant de la compréhension à la mémorisation puis à l'interprétation.

CONSEILS AVANT DE COMMENCER

LES OUTILS

COMPRENDRE UNE COMPTINE

Replacer des illustrations dans l'ordre d'une comptine

Comptine en images

Retrouver des images illustrant une comptine

Qui sont les intrus ?

MÉMORISER UNE COMPTINE

Retrouver les mots manquants d'une comptine

Les mots manquants

INTERPRÉTER UNE COMPTINE

Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigts

Illustrons des jeux de doigts !

Remplacer un mot par un geste qui le caractérise

Mot interdit

Mimer un jeu de doigts

Jeu de doigts muet

Moduler sa voix en fonction d'un code

Jouons avec notre voix !

Jeux de doigts

Comptines à interpréter tout au long de l'année

Enseignant



CD



CONSEILS AVANT DE COMMENCER

Pour favoriser la compréhension, la mémorisation et l'interprétation des comptines, les conditions d'écoute doivent être les meilleures possibles. Voici quelques conseils pour capter et conserver l'attention des élèves.

Avant l'écoute

RETOUR AU CALME

Plusieurs petits jeux permettent de capter l'attention de la classe.

› Jeux de rythmes

Répéter un rythme dans ses mains jusqu'à ce que les élèves le reproduisent. Fermer les poings pour signifier la fin du jeu.

› Jeux de mime

Faire différents gestes (tourner les poignets, la tête, hausser les épaules, jouer d'un instrument de musique...) et terminer avec le doigt sur la bouche.

› Jeux de voix

Chuchoter pour présenter l'activité à venir: demander aux élèves de s'asseoir correctement, les pieds à plat, le dos droit et les mains sur les cuisses.

› Jeux de respiration

Demander aux élèves de poser leur main sur le ventre et de le sentir se gonfler et se dégonfler lors de chaque inspiration ou expiration.

› Objet magique

Choisir un objet, par exemple un bâton de pluie, et expliquer que lorsqu'on le tourne deux fois, il faut qu'il y ait le silence.

Pendant l'écoute

BONNE POSTURE

Il est important que les élèves soient assis, mains sur les cuisses. Il est possible de leur proposer de fermer les yeux, ce qui leur permettra peut-être d'être plus attentifs.

Après l'écoute

VÉRIFICATION DES HYPOTHÈSES

Relire la comptine phrase par phrase afin de vérifier les hypothèses émises avant l'écoute.

EXPLICATION DE LA COMPTINE

1^{re} étape

Demander aux élèves de citer des mots qu'ils ont entendus dans la comptine.

2^e étape

Poser des questions de compréhension.

3^e étape

Lorsque cela est possible, demander aux élèves de reformuler l'histoire racontée par la comptine.

4^e étape

Expliciter les zones d'ombre.

ÉMISSION D'HYPOTHÈSES

À PARTIR D'UN SUPPORT VISUEL

Un support visuel va permettre de capter et de maintenir l'attention des élèves. Il peut être de différents types: des gestes de l'enseignant, des illustrations ou des photographies. Les élèves peuvent alors émettre des hypothèses à partir de ce support.

SUPPORT VISUEL

Accompagner l'écoute de gestes ou montrer les illustrations de la comptine au fur et à mesure.

RÉPÉTITION ET INTERPRÉTATION DE LA COMPTINE

Dire une phrase, la faire répéter par les élèves. Il est préférable de rythmer la comptine et de bien articuler, voire même d'exagérer la prononciation. Dès le début de l'année, il s'agit de bien montrer par des gestes qui a la parole: l'enseignant (index tourné vers lui) ou les élèves (index vers la classe).

LES OUTILS

La boîte à comptines

Chaque comptine peut être plastifiée puis placée dans une boîte, mise à disposition des élèves pour qu'ils puissent les manipuler, les observer et y chercher des indices sur le fonctionnement de l'écrit. Un petit jeu consiste à reconnaître la comptine à partir de son support visuel et à la nommer.



Boîte à comptines réalisée par les élèves de la classe

Il s'agit d'une boîte à chaussures recouverte d'une couche de papiers blanc et de colle. Les élèves l'ont peinte avec de la peinture et une éponge. Pour finir, ils ont réalisé des tampons avec de la peinture de différentes couleurs.

Le cahier de comptines de l'élève

Il ne s'agit pas uniquement de coller les comptines dans un cahier mais de faire en sorte que l'élève s'approprie chaque comptine par une activité autonome:

- › coloriage,
- › collage d'images dans l'ordre de la comptine,
- › collage de mots aux bons endroits (phrases à trous),
- › dessin,
- › écriture du titre et de mots simples,
- › repérage d'un mot répété en l'entourant,
- › réalisation d'un fond en arts visuels.



Cahiers de comptines d'élèves

Les élèves ont réalisé des empreintes à la gouache avec des objets ronds de la classe, puis ils ont recouvert la feuille d'encre diluée. Dans un troisième temps, ils ont écrit « comptines et chants » à l'aide de lettres mobiles, qui ont ensuite été photocopiées par l'enseignant.

Les affichages

Lorsqu'une nouvelle comptine est apprise, sa version écrite est accrochée au tableau. Elle peut ensuite être affichée près du coin comptines.



Le cahier de comptines de la classe

Les comptines apprises en classe sont regroupées dans un porte-vues mis à disposition des élèves et sont illustrées de manière à être reconnues. À tour de rôle, les élèves peuvent décorer une comptine.



Le dictaphone

Enregistrer les élèves lorsqu'ils récitent une comptine va leur permettre de s'écouter et de mettre en évidence certains défauts de prononciation ou de synchronisation au sein du groupe. Ces petits enregistrements pourront également circuler dans les familles pour faire le lien avec elles.



Replacer des illustrations
dans l'ordre
d'une comptine

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance

COMPTINE EN IMAGES

MATÉRIEL

- CD page 1.
- Les illustrations de la comptine agrandies à 141% (matériel page 17).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE COMPTINE

- Faire écouter 2 fois la comptine *Mon petit ours* (CD page 1).

MON PETIT OURS

Mon petit ours est tombé
Dans la gelée de groseille.
Il a sali ses souliers
Il a collé ses orteils.
Alors maman l'a fourré
Dans la machine à laver.
Voilà qu'il sèche au soleil
Suspendu par les orteils.



ÉTAPE 2 RECHERCHE DE L'ORDRE DES ILLUSTRATIONS DE LA COMPTINE

- Montrer les illustrations aux élèves (matériel page 17). Leur demander de les décrire.
Dire la comptine en s'arrêtant à la fin de chaque phrase.
Demander aux élèves de montrer l'image qui correspond à la phrase lue.
Afficher au tableau les images au fur et à mesure dans l'ordre de la comptine.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

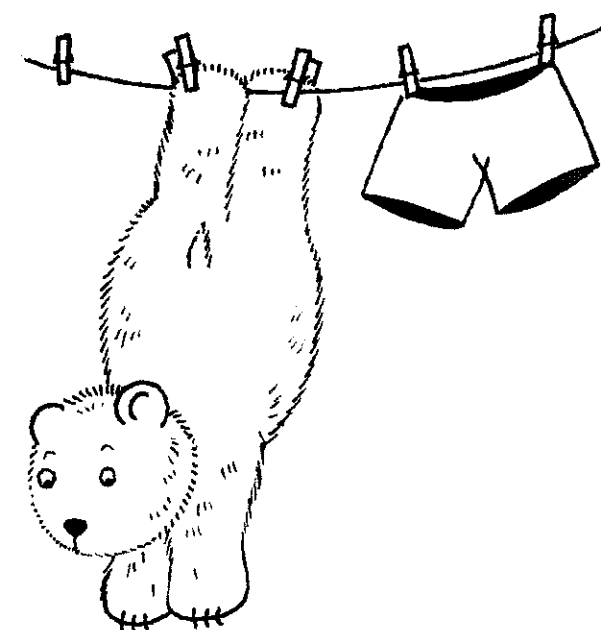
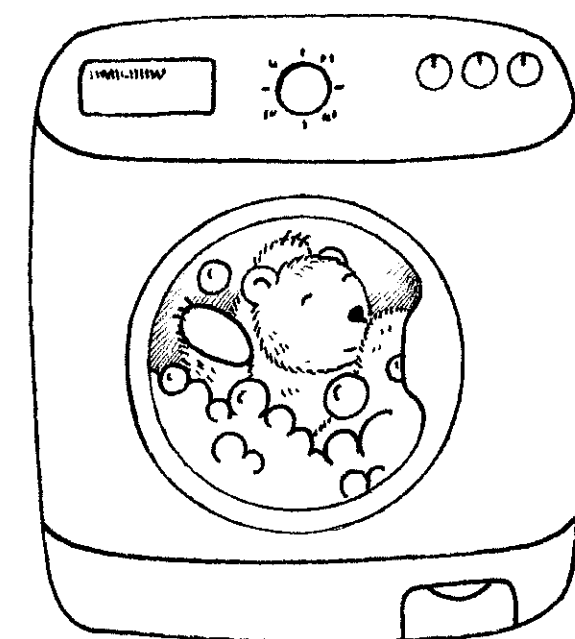
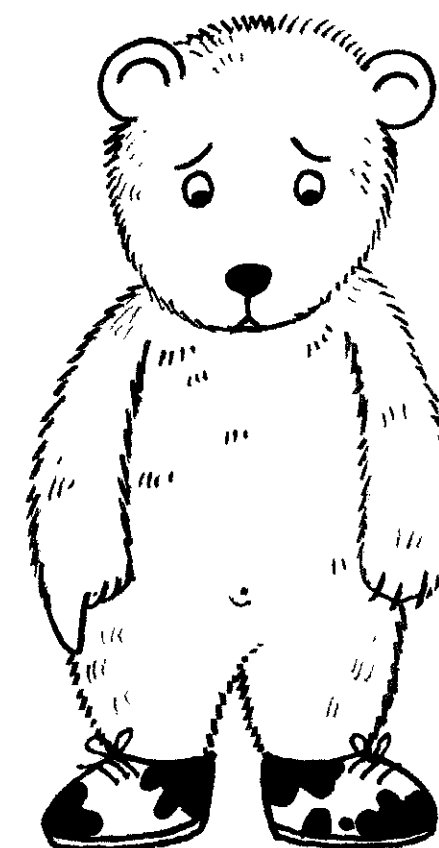
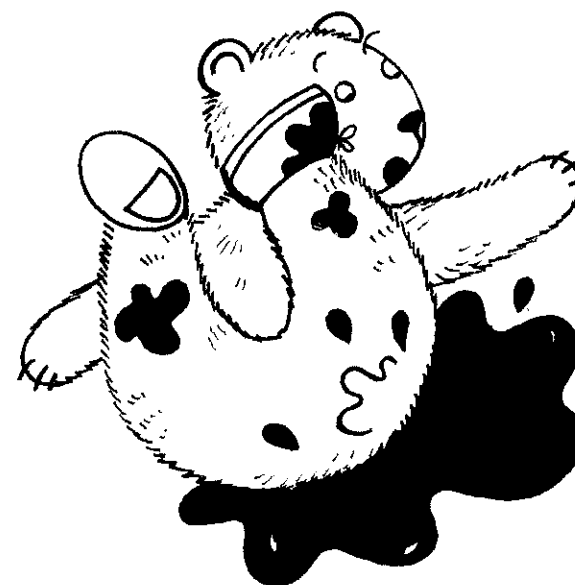
- Toute la classe reprend la comptine en s'aidant des illustrations.

En autonomie, il est possible de demander aux élèves de replacer les images dans l'ordre de la comptine pour illustrer la version à coller dans le cahier.

COMPTINE EN IMAGES
ILLUSTRATIONS DE LA COMPTINE

A4 ► A3
141%

MATÉRIEL





Retrouver des images
illustrant une comptine

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance à réitérer

QUI SONT LES INTRUS ?

MATÉRIEL

- CD page 2.
- Les illustrations de la comptine agrandies à 141% (matériel page 19).

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE COMPTINE

- Faire écouter 2 fois la comptine *Deux petits bonshommes* (CD page 2).

DEUX PETITS BONSHOMMES

Deux petits bonshommes
S'en vont au bois
Chercher des pommes
Et puis des noix
Des champignons
Et des marrons
Et puis ils rentrent à la maison.



ÉTAPE 2 RECHERCHE DES ILLUSTRATIONS CORRESPONDANT À LA COMPTINE

- Montrer les illustrations aux élèves (matériel page 19). Leur demander de les nommer. Demander aux élèves de trouver les images qui illustrent la comptine et de mettre en évidence les 3 intrus: 3 bonshommes, bananes, citrouille.

ÉTAPE 3 VALIDATION DES PROPOSITIONS

- Lire la comptine phrase par phrase et vérifier collectivement les propositions des élèves.

ÉTAPE 4 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

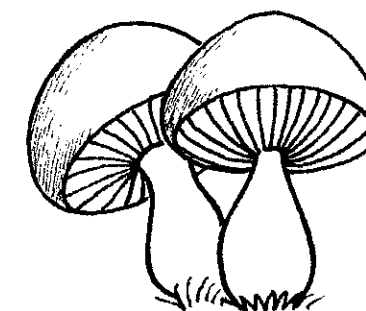
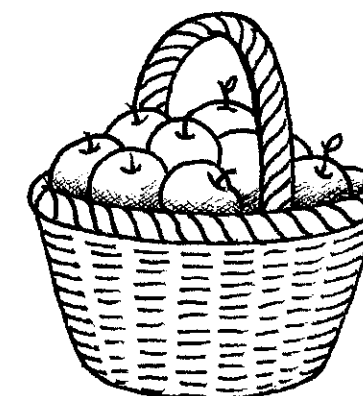
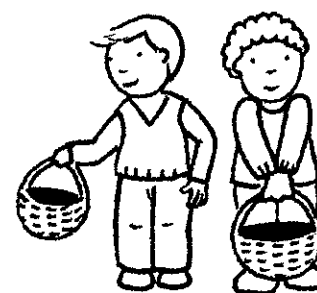
- Toute la classe reprend la comptine en s'aidant des images remplacées dans l'ordre de la comptine et la répète plusieurs fois.

QUI SONT LES INTRUS?
ILLUSTRATIONS ET INTRUS

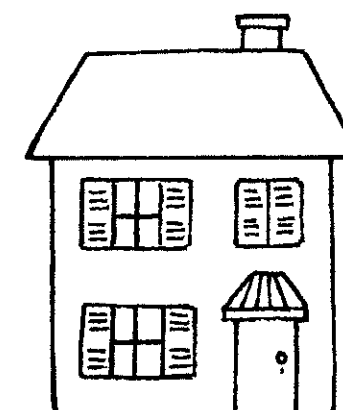
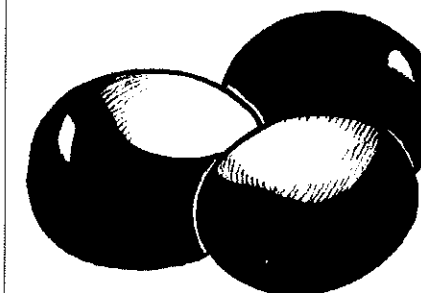
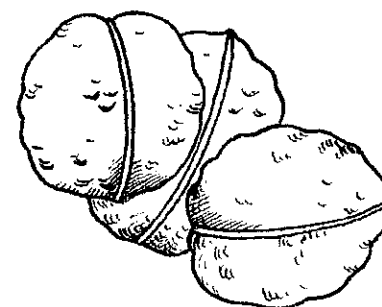
A4 - A3
141%

MATÉRIEL

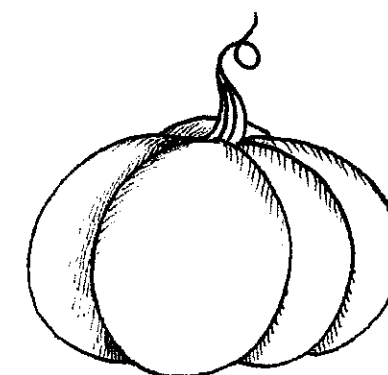
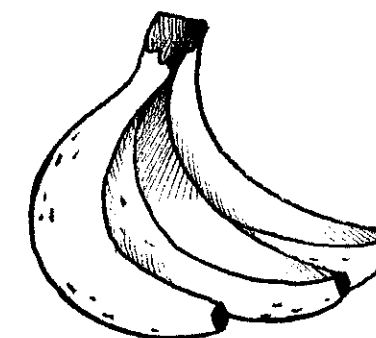
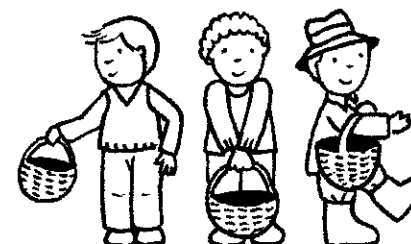
2 bonshommes - panier de pommes - champignons



noix - marrons - maison



3 bonshommes - bananes - citrouille



Pour illustrer la comptine, il est possible de réaliser un fond avec des empreintes de noix, de marrons et de pommes en utilisant des couleurs d'automne, puis d'y coller le texte et les illustrations de la comptine.



Retrouver les mots
manquants
d'une comptine

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance

LES MOTS MANQUANTS

1 MATÉRIEL

- CD page 3.
- Un coloriage codé par élève (matériel page 21).

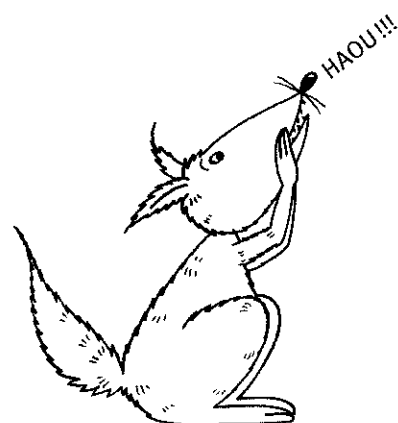
2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE COMPTINE

- Faire écouter 2 fois la comptine *Le loup* (CD page 3).

LE LOUP

On ne m'aime pas du tout
Mon poil n'est pas très doux
On ne m'aime pas du tout
Je vis au fond de mon trou
On ne m'aime pas du tout
On me chasse de partout
On ne m'aime pas du tout
On m'appelle méchant loup
On ne m'aime pas du tout
Et je hurle comme un fou
Haou !!!



ÉTAPE 2 MANIPULATION ORALE

- Quand les élèves ont compris le sens de la comptine, dire la comptine en supprimant les mots en fin de vers. Demander aux élèves de compléter la fin des vers, d'abord collectivement, puis individuellement.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

- Toute la classe reprend la comptine.

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

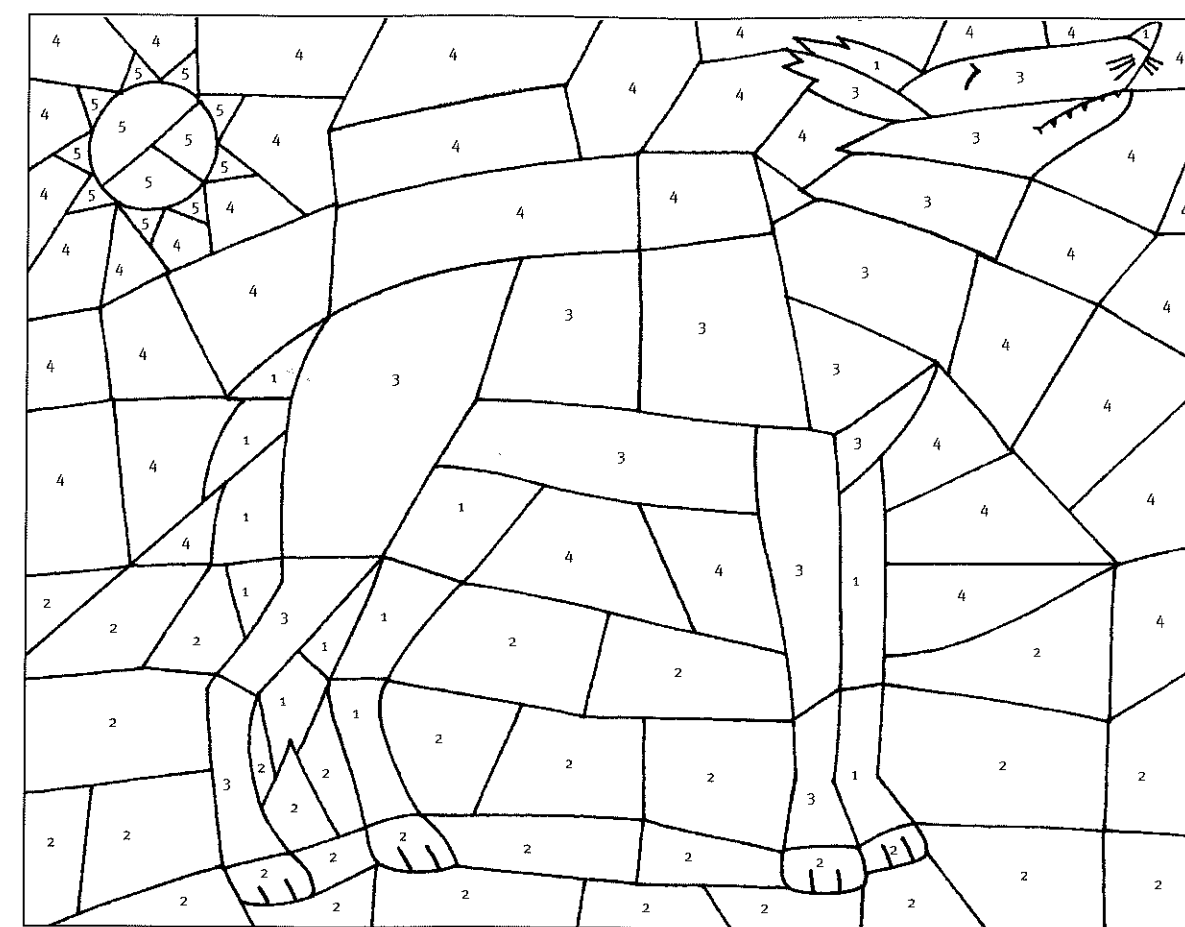
- Pour des élèves ayant bien intégré ce principe, il est possible de supprimer un ou plusieurs mots au milieu des vers.

Un coloriage codé par élève

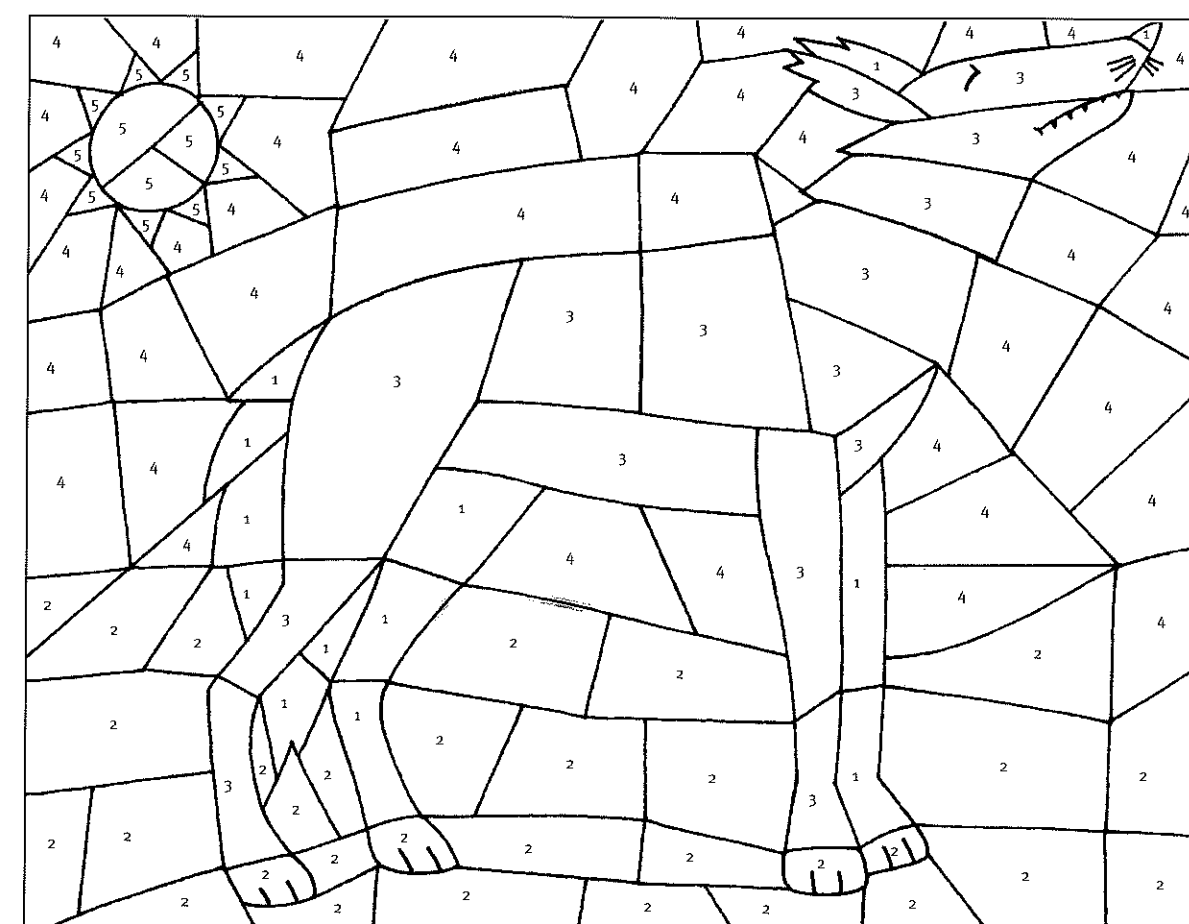
LES MOTS MANQUANTS
COLORIAGE CODÉ

A4
100%

MATÉRIEL



1 NOIR - 2 VERT - 3 GRIS - 4 BLEU - 5 JAUNE



1 NOIR - 2 VERT - 3 GRIS - 4 BLEU - 5 JAUNE



Proposer le coloriage codé (matériel page 21) pour illustrer la comptine dans le cahier de comptines de l'élève.



Trouver des gestes
qui illustrent un jeu
de doigts

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

ILLUSTRONS DES JEUX DE DOIGTS!

1 MATÉRIEL

- CD page 4.
- Les jeux de doigts à illustrer (matériel page 23).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DU JEU DE DOIGTS

- Faire écouter 2 fois le jeu de doigts *Que fait ma main ?* (CD page 4). Il est important de ne pas bouger, de ne faire aucun geste pendant ces 2 écoutes.

QUE FAIT MA MAIN ?

Savez-vous ce que fait ma main ?

Elle tape, pah, pah, pah
Elle frotte, sss, sss, sss
Elle gratte, grr, grr, grr
Elle chatouille, guili, guili
Elle pince, ouille, ouille, ouille
Elle danse, hop, hop, hop
Au revoir, elle s'en va.



ÉTAPE 2 RECHERCHE DE GESTES ILLUSTRANT LE JEU DE DOIGTS

- Dire le jeu de doigts en s'arrêtant à chaque fin de vers. Demander aux élèves de trouver des gestes pour l'illustrer. Se mettre d'accord sur ceux qui seront retenus.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DU JEU DE DOIGTS

- Toute la classe reprend le jeu de doigts en l'illustrant par les gestes trouvés.

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

- Procéder de même avec d'autres jeux de doigts (matériel page 23).

Pour illustrer le jeu de doigts *Que fait ma main ?*, faire le contour de sa main avec un feutre et décorer l'intérieur à l'aide de graphismes. Il est également possible de faire des empreintes de mains et de coller la comptine sur ce fond.



JEUX DE DOIGTS À ILLUSTRER

Agrandissement
au besoin

MATÉRIEL

PETIT POUCE

Toc-Toc-Toc,
Petit Pouce es-tu là?
Chut! Je dors.
Toc-Toc-Toc,
Petit Pouce es-tu là?
Chut! Je dors.
Toc-Toc-Toc,
Petit Pouce es-tu là?
Oui! Je sors.

IL FAIT FROID

Brr! Brr! Brr!
Il fait froid! Froid! Froid!
Pour nous réchauffer,
Nous allons sauter!
Sur un pied,
Sur l'autre pied,
Puis sur les deux pieds!
Tournez, tournez, arrêtez.
Nous sommes réchauffés!!!

DEUX MAINS, DEUX PIEDS

Une main
Deux mains
Frappe des mains!
Un pied
Deux pieds
Tape des pieds!

J'AI DEUX MAINS

J'ai deux mains
Elles sont propres
Elles se regardent
Elles se tournent le dos
Elles se croisent
Elles se tapent
Elles nagent
Elles s'envolent
Et puis elles s'en vont
derrière mon dos.



Remplacer un mot
par un geste
qui le caractérise

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance à réitérer
lors de l'étape 4

MOT INTERDIT

1 MATÉRIEL

- CD pages 5 et 6.
- Les comptines illustrées
Un éléphant blanc et
Mon chapeau
(matériel page 25).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE COMPTINE

- Faire écouter deux fois la comptine *Un éléphant blanc* (CD page 5).

ÉTAPE 2 RECHERCHE DE GESTES CARACTÉRISANT LES ANIMAUX DE LA COMPTINE

- Expliquer que la mascotte de la classe a peur des éléphants. Pour ne pas l'effrayer, il est préférable de ne pas prononcer ce mot, mais on peut le remplacer par un geste qui le caractérise. Rechercher avec les élèves un geste pouvant représenter l'éléphant.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

- Toute la classe reprend la comptine en remplaçant le mot interdit par le geste choisi.

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

- Procéder de même avec la comptine *Mon chapeau* (CD page 6), en remplaçant le mot chapeau par une main sur la tête.

À proposer tel quel pour la trace écrite
dans le cahier des comptines

MOT INTERDIT

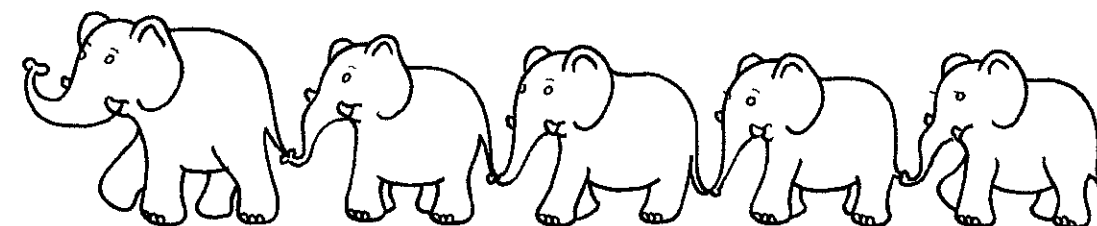
Agrandissement
au besoin

MATÉRIEL

Un éléphant blanc



Un éléphant blanc
Marche devant
Un éléphant vert
Marche derrière
Trois éléphants bleus
Marchent au milieu
A la queue leu leu !
Enfants d'éléphants
Marchez bien en rang
Ranplanplanplan !



MON CHAPEAU



QUAND JE METS MON CHAPEAU GRIS,
C'EST POUR ALLER SOUS LA PLUIE.



QUAND JE METS MON CHAPEAU VERT,
C'EST QUE JE SUIS EN COLÈRE.



QUAND JE METS MON CHAPEAU BLEU,
C'EST QUE ÇA VA DÉJÀ MIEUX.



QUAND JE METS MON CHAPEAU BLANC,
C'EST QUE JE SUIS TRÈS CONTENT.



Proposer les traces écrites suivantes : pour *Un éléphant blanc*, colorier les éléphants aux couleurs de la comptine en respectant leur place dans le rang. Pour *Mon chapeau*, entourer le mot CHAPEAU et colorier les chapeaux de la bonne couleur.



JEU DE DOIGTS MUET

MATÉRIEL

- CD page 7.
- Les jeux de doigts (matériel pages 27, 30, 31 et 32).

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MÉMORISATION D'UN JEU DE DOIGTS

- Faire écouter plusieurs fois le jeu de doigts *Pique et croque* (CD page 7). Faire les gestes du jeu de doigts au fur et à mesure de l'écoute. Répéter avec les élèves jusqu'à ce qu'ils l'aient bien mémorisé.

PIQUE ET CROQUE

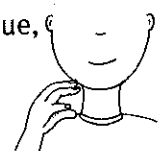
Pique, pique, pique,
Pique poussin
Sur ta main.



Griffe, griffe, griffe,
Griffe de chat
Sur ton bras.



Croque, croque, croque,
Croque le loup
Dans ton cou.



Caresse, caresse, caresse,
Caresse mouton
Sur ton front.



ÉTAPE 2 MIME D'UN JEU DE DOIGTS MUET

- Dire le jeu de doigts en bougeant uniquement ses lèvres et en faisant les gestes sans émettre aucun son.
- Le but est d'arriver à dire tous ensemble le jeu de doigts, en synchronisant chaque geste avec un mot.

ÉTAPE 3 RÉINVESTISSEMENT

- Procéder de même avec d'autres jeux de doigts (matériel page 27).

ÉTAPE 4 RECONNAISSANCE DE JEUX DE DOIGTS

- Quand les élèves connaissent plusieurs jeux de doigts, en mimer un et demander aux élèves d'en retrouver le titre.



Cette activité peut être réalisée avec d'autres jeux de doigts connus (matériel pages 30, 31 et 32).

ESCARGOT RIGOLO



Escargot rigolo



Sors tes cornes



Sors tes cornes

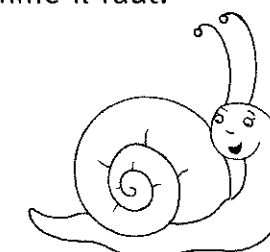


Escargot rigolo

Sors tes cornes



Comme il faut.



UN MOINEAU SUR TON DOS

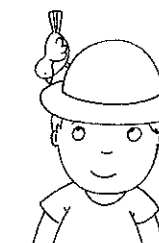
Henri Dès

Un moineau



Sur ton dos

Ça picote, ça picote,
Ça picote ton chapeau



Ça picote, ça picote,
Ça picote ton chapeau!

UNE POULE SUR UN MUR



Une poule sur un mur,

Qui picote du pain dur

Picota, picota,



Lève la queue et puis s'en va!



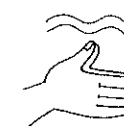
TAPENT, TAPENT PETITES MAINS

Tapent, tapent petites mains



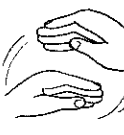
Tourne, tourne petit moulin

Vole, vole petit oiseau



Nage, nage petit poisson

Petites mains ont bien tapé



Petit moulin a bien tourné

Petit oiseau a bien volé



Petit poisson a bien nagé...



Moduler sa voix
en fonction d'un code

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 3 séances

JOUONS AVEC NOTRE VOIX!

1 MATÉRIEL

- ÉTAPES 1 à 3
 - Le cahier de comptines de la classe ou la boîte à comptines.
 - Les 4 cartes codées : escargot, guépard, souris et ours (matériel page 29).
- ÉTAPE 4
 - CD page 8.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MÉMORISATION D'UNE COMPTINE

- Choisir une comptine connue par les élèves dans le cahier de comptines de la classe ou dans la boîte à comptines.
- La réciter avec l'ensemble de la classe, puis par groupes (les filles, les garçons, les blonds, les bruns...).

ÉTAPE 2 VARIATION DE LA HAUTEUR DE LA VOIX

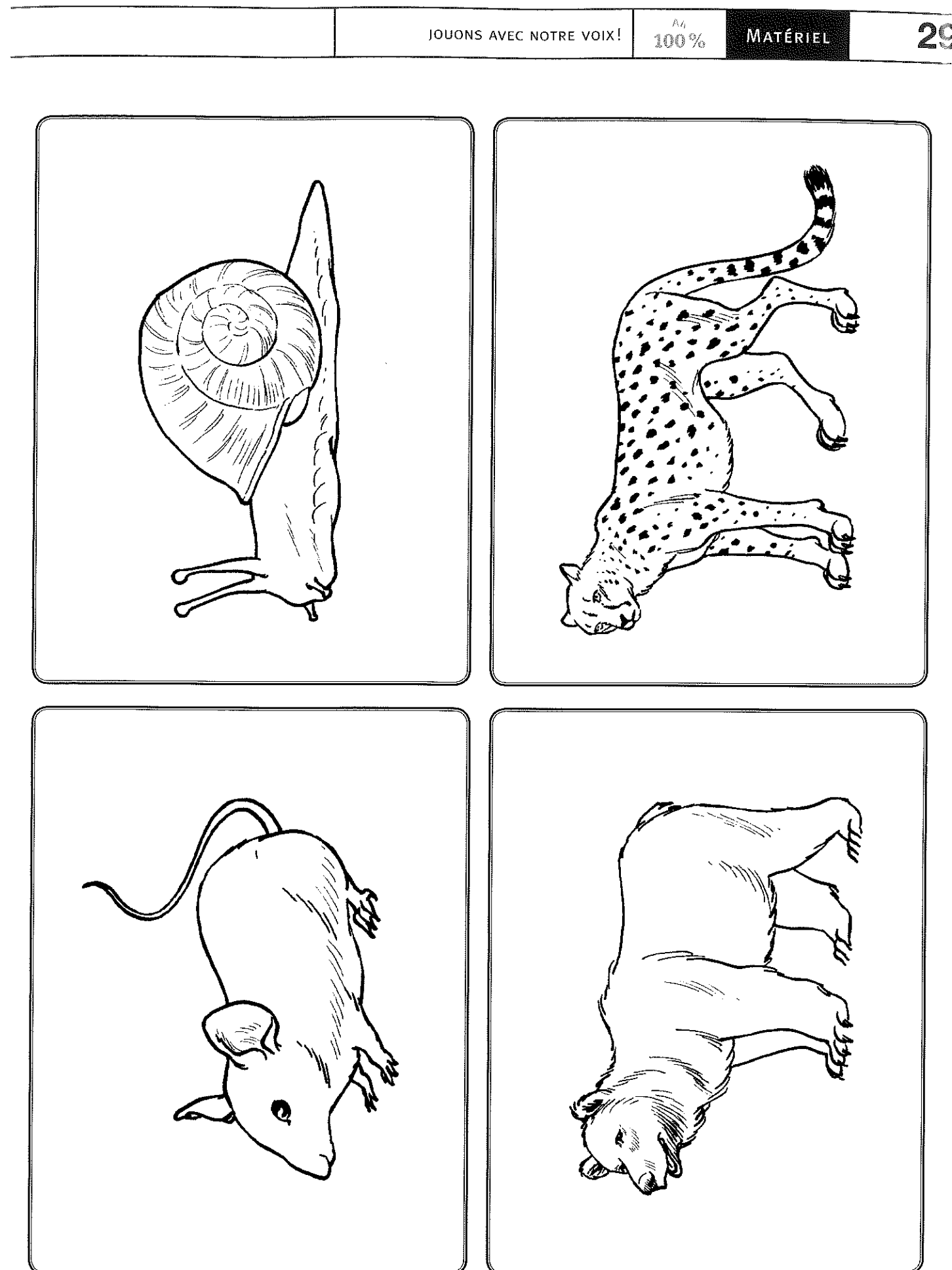
- Donner la règle du jeu : réciter la comptine avec une voix très aiguë lorsque l'enseignant montre la carte de la souris (**matériel page 29**) et avec une voix très grave lorsqu'il montre la carte de l'ours (**matériel page 29**).

ÉTAPE 3 VARIATION DE LA VITESSE DE DICTION

- Donner la nouvelle règle : réciter la comptine très lentement lorsque l'enseignant montre la carte de l'escargot (**matériel page 29**) et très vite lorsqu'il montre celle du guépard (**matériel page 29**).

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

- Réciter la comptine *Haskawawa* (**jeux de doigts page 31 et CD page 8**) en variant la hauteur de la voix selon le personnage qui parle.



Demander à un élève de se placer dos à la classe, de choisir une carte et de réciter la comptine en respectant le code de la carte. Les autres élèves vont alors deviner le code choisi.

JOUONS AVEC NOTRE VOIX!

A4
100%

MATÉRIEL

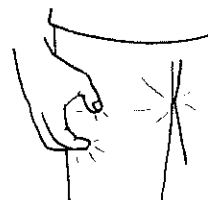
JEUX DE DOIGTS

SOURICETTE

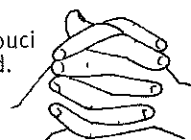
T,t,t,t...
Sur le tapis
Trotte, trotti, trotta



Souris, souricette
Trotte, trotti, trotta



Trotte, trotte sans souci
Trotte vers son nid.

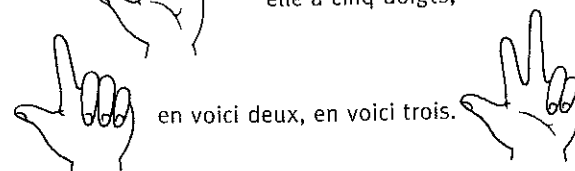


VOICI MA MAIN

Voici ma main,

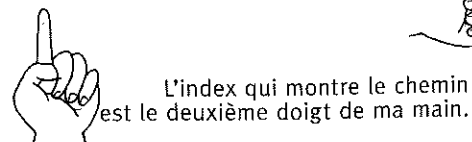


elle a cinq doigts,



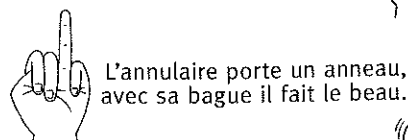
en voici deux, en voici trois.

Mon premier le petit bonhomme,
c'est mon gros pouce que
je nomme.



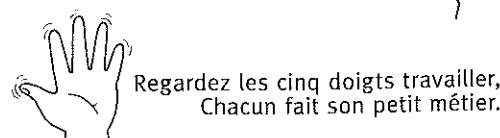
L'index qui montre le chemin
est le deuxième doigt de ma main.

Entre l'index et l'annulaire
le majeur paraît un grand frère.



L'annulaire porte un anneau,
avec sa bague il fait le beau.

Le minuscule auriculaire
marche à côté de l'annulaire.



Regardez les cinq doigts travailler,
Chacun fait son petit métier.

LES CAPITAINES DES POMPIERS

Nous sommes les capitaines
des pompiers



Êtes-vous prêts?

A vos marques...



Prêts?



Feu!



Partez!
(ouvrir et fermer les mains)
Pin! Pon! Pin! Pon!



MOUSTACHE MOUSTACHU

Moustache, moustachu



Voici le chat



Griffa, griffu



Griffa, griffu



Sortez les griffes!



Rentrez les griffes!



Chat, dormez!



MAMAN LAPIN

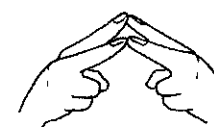


Papa lapin

Maman lapin



S'embrassent,
s'embrassent,



Maman lapin



Papa lapin



Vont se cacher dans le jardin.



LA FOURMI



La fourmi m'a piqué la main
La coquine la coquine
La fourmi m'a piqué la main
La coquine elle avait faim.

La fourmi m'a piqué le nez
La coquine la coquine
La fourmi m'a piqué le nez
La coquine voulait un baiser.



La fourmi m'a piqué le menton
La coquine la coquine
La fourmi m'a piqué le menton
La coquine voulait un bonbon.

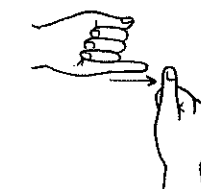


HASKAWAWA



Haskawawa est
un énorme hippopotame.

Hiskiwiwi est un tout petit indien.



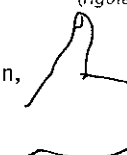
Hiskiwiwi lance une flèche
à Haskawawa...
ZOOM

Haskawawa tombe dans l'eau...
PLOUF



Hiskiwiwi est tout content...
HI HI HI
(rigoler)

Mais Haskawawa est très malin,
il sait nager... COUCOU



Hiskiwiwi est tout vexé... BOUH

LA COMPTINE DES PETITS DOIGTS



Le premier, c'est le pouce
C'est pour mettre dans la bouche.

Le deuxième, c'est l'index
Pour pousser sur la sonnette.



Le troisième, c'est le majeur
Le plus grand, c'est la terreur.



Le quatrième, c'est l'annulaire
Pour les bagues on le préfère.

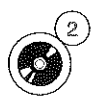


Le cinquième, l'auriculaire
C'est le plus petit mais le plus fier!



JEUX DE DOIGTS

DEUX PETITS BONSHOMMES



Deux petits bonshommes
S'en vont au bois

Chercher des pommes

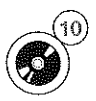
Et puis des noix

Des champignons

Et des marrons

Et puis ils rentrent à la maison.

UN P'TIT POUCE QUI MARCHE



Un p'tit pouce qui marche (3x)
Et ça suffit pour être heureux

Deux p'tits pouces qui marchent (3x)
Et ça suffit pour être heureux

Un bras qui marche (3x)
Et ça suffit pour être heureux

Deux bras qui marchent (3x)
Et ça suffit pour être heureux

Deux p'tits pouces, les deux bras et la tête
qui marchent (3x)
Et ça suffit pour être heureux!

JE FAIS LE TOUR DE MON JARDIN

Je fais le tour de mon jardin.

Je descends l'escalier.

J'appuie sur la sonnette.

Bonjour papa!

Bonjour maman!

Je m'essuie les pieds sur le paillason.

Et je rentre dans la maison.

Et je donne un tour de clé.

AINSI FONT FONT FONT

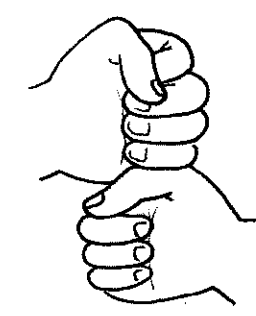
Ainsi font, font, font,
Les petites marionnettes,
Ainsi font, font, font
Trois petits tours et puis s'en vont!

COMPTINES À INTERPRÉTER
TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

Période 1

POMME D'API

Pomme de reinette
Et pomme d'api
D'api, d'api rouge
Pomme de reinette
Et pomme d'api
D'api, d'api gris
Cache ton poing derrière ton dos
Ou j'te donne un coup de marteau!



Période 2

PETITS LUTINS

Petits lutins, dépêchez-vous
Père Noël a besoin de vous.



Le premier achète tous les jouets.

Le second les emballe à sa façon.

Le troisième leur met une jolie ficelle.

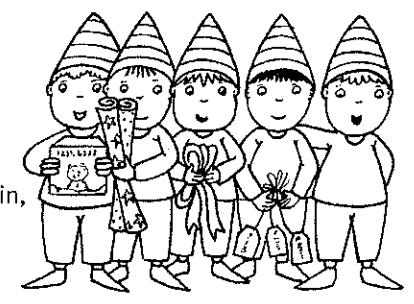
Le suivant écrit le nom des enfants.

Le dernier doit tous les distribuer.

Petits lutins

Merci beaucoup.

Pour l'an prochain,
Reposez-vous.



Période 2

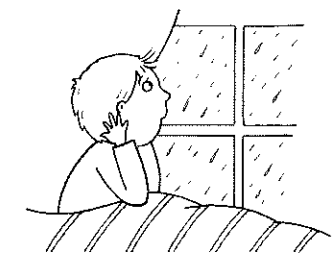
Ô GRAND SAINT-NICOLAS

Ô grand Saint-Nicolas,
Patron des écoliers,
Apportez-moi
Des pommes des noix
Dans mes souliers.
Je serai toujours sage
Comme un petit mouton
Je dirai ma prière
Pour avoir des bonbons.
Venez, venez Saint-Nicolas
Venez, venez Saint-Nicolas
Tra la la.



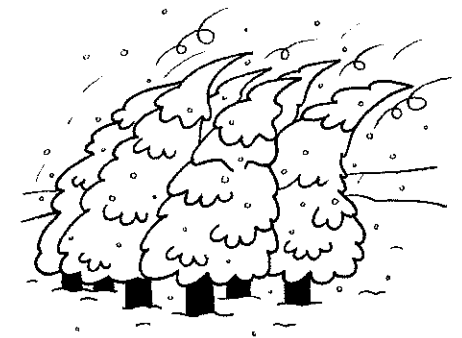
PLIC PLOC

Plic ploc, plic ploc, j'écoute la pluie
Plic ploc, plic ploc, je suis dans mon lit
Plic ploc, plic ploc, dehors il fait froid
Plic ploc, plic ploc, qu'on est bien chez soi!



VIVE LE VENT

Vive le vent
Vive le vent
Vive le vent d'hiver
Qui s'en va sifflant soufflant
Dans les grands sapins verts
Oh!
Vive le temps
Vive le temps
Vive le temps d'hiver
Boule de neige et jour de l'an
Et bonne année grand-mère.

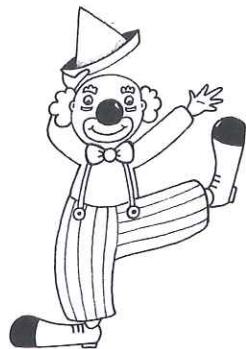


COMPTINES À INTERPRÉTER
TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

Période 3

J'AI UN GROS NEZ ROUGE

J'ai un gros nez rouge
Des traits sur les yeux
Un chapeau qui bouge
Un air malicieux
Deux grandes savates
Un grand pantalon
Et quand je me gratte
Je saute au plafond.



Période 4

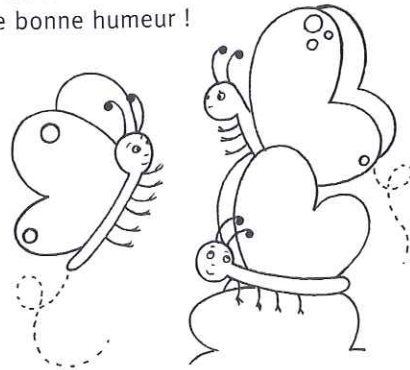
C'EST LE PRINTEMPS!

Aujourd'hui, c'est le printemps,
Les oiseaux chantent gaiement.
Revoilà les papillons,
Les abeilles et les bourdons!
L'herbe est verte dans le pré,
C'est la saison du muguet !



DES PAPILLONS
DE TOUTES LES COULEURS

Des papillons bleus,
Quand je suis heureux.
Des papillons marron,
Lorsque je suis grognon.
Des papillons violets,
Si je suis énervé.
Et des papillons de toutes les couleurs,
Quand je suis de bonne humeur !



Période 5

DES BISOUS

Christina Dorner
Je dessine des bisous
Avec un feutre très doux.
Je dessine des bisous
Et je t'en fais plein partout.
C'est toi qu'on fête aujourd'hui
Bonne fête maman chérie!



MAMAN

Christina Dorner
Belle et gentille,
Douce et jolie,
Câline et pleine de vie,
Bonne fête maman chérie!

À MON PAPA

Christina Dorner
Au plus grand des géants,
Au plus beau des super héros,
Au plus fort des toréadors,
À celui que j'aime fort,
Bonne fête papa!



APPRENDRE À ÉCOUTER

SEPTEMBRE
OCTOBRE

1

Pour apprendre à lire et à écrire,
les enfants doivent prendre
conscience des sons de la langue.
Pour les entendre, il s'agit
d'apprendre à écouter.

Les activités proposées dans cette
partie visent à développer l'écoute
active par des jeux, des lotos sonores
et par l'utilisation d'instruments.

Identifier la provenance d'un son

Les bruits de la classe

36

Reproduire un rythme

Jeux de rythmes

37

Identifier des sons d'instruments
et varier leurs intensités

Instruments en folie

38

Identifier les sons produits
par des instruments à percussion

Qui joue?

40

Identifier la provenance d'un son
et l'associer à sa représentation

Loto sonore

42

Réaliser collectivement un loto sonore

Créons un loto sonore!

48

Identifier différents passages dans un extrait musical

Gestes et musique

49

Localiser un son

Le gardien du trésor

50

Activités ludiques pour apprendre à écouter

Albums à sons

52

Imagiers sonores

53

Lotos sonores

54

Enseignant



CD



Salle
de motricité



Instruments



Projet





Identifier la provenance
d'un son

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance par étape

LES BRUITS DE LA CLASSE

1 MATÉRIEL

- La clochette de la classe,
une paire de ciseaux,
un taille-crayon
avec réservoir,
une chaise,
une feuille à déchirer,
une petite voiture.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE

- Se placer derrière les élèves afin qu'ils ne puissent pas voir ce que fait l'enseignant. Leur demander de fermer les yeux et de ne pas se retourner. Tirer une chaise sur le sol et demander aux élèves d'identifier ce son. Interroger un élève et reproduire le son aux yeux de tous pour valider sa réponse.



- Procéder de même avec le crayon et le taille-crayon, puis en sonnant la clochette, en coupant une feuille, en déchirant du papier et en faisant rouler une petite voiture sur la table.

ÉTAPE 2 ENTRAÎNEMENT

- Amener les élèves à se remémorer la séance précédente. Cette fois, un élève prend la place de l'enseignant et produit un son. Les autres élèves devinent alors quelle est l'action qui a été réalisée pour produire ce son.

ÉTAPE 3 RÉINVESTISSEMENT

- Proposer aux élèves de se mettre par groupes de 3 et de trouver un nouveau son à produire avec du matériel de la classe. Quand ils ont trouvé ce son, ils le proposent au reste de la classe en suivant la même démarche que dans l'étape 2.



Réaliser un loto sonore de la classe avec les bruits trouvés lors de l'étape 3 (voir démarche page 42).



1 séance à réitérer

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

Reproduire un rythme

JEUX DE RYTHMES

1 MATÉRIEL

- ÉTAPE 2
Des instruments
à percussion en bois
(éviter le métal
qui résonne).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 REPRODUCTION AVEC LE CORPS

- Taper un rythme en boucle avec ses mains jusqu'à ce que tous les élèves le reprennent. Commencer par un rythme simple: des sons de même durée, puis complexifier.
- Procéder de même avec d'autres parties du corps: taper avec 2 doigts d'une main sur l'autre main, taper avec les pieds sur le sol, taper avec ses mains sur sa poitrine ou sur ses cuisses.

ÉTAPE 2 REPRODUCTION AVEC UN INSTRUMENT

- Chaque élève dispose d'un instrument.
- Produire un rythme en boucle jusqu'à ce que l'ensemble de la classe le reproduise sur son instrument. Pour que les élèves s'arrêtent, fermer les poings.

Exemples de rythmes à proposer

♪♪♪ = 2 brèves, 2 longues

♪♪♪ = 1 longue, 2 brèves, 1 longue

♪♪♪ = 2 longues, 2 brèves

♪♪♪ = 2 brèves, 3 longues

♪♪♪ = 1 longue, 2 brèves, 2 longues

♪♪♪ = 2 longues, 2 brèves, 1 longue



2 feutres
par enfant
peuvent faire office
de claves.



L'activité avec le corps peut être reprise à différents moments de la journée pour ramener le calme après un moment de dissipation.



Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance par étape

INSTRUMENTS EN FOLIE

1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPES 1 À 4
Des instruments à percussion : claves, wood blocks, triangles, castagnettes, maracas, xylophones...
- ▶ ÉTAPE 2
Un foulard.
- ▶ ÉTAPE 3
Les cartes des instruments agrandies à 141% (matériel page 39).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DES INSTRUMENTS

- ▶ Distribuer plusieurs instruments identiques à un groupe d'élèves. Les laisser jouer librement pendant une minute puis leur demander de s'arrêter au signal : lorsque l'enseignant ferme les poings. Décrire et nommer l'instrument.
- ▶ Distribuer ensuite un nouvel instrument à plusieurs élèves et reproduire la démarche jusqu'à ce que tous les instruments aient été découverts.

ÉTAPE 2 VARIATION DE L'INTENSITÉ

- ▶ Rappeler le nom des instruments vus lors de la séance précédente et donner un instrument à chaque élève. Se munir d'un foulard et leur expliquer le code : lorsque le foulard est au-dessus de la tête, il s'agit de jouer fort. Lorsqu'il est au niveau des pieds, il s'agit de jouer très doucement.

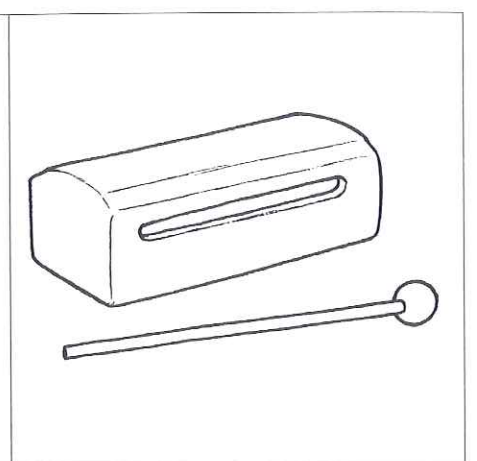
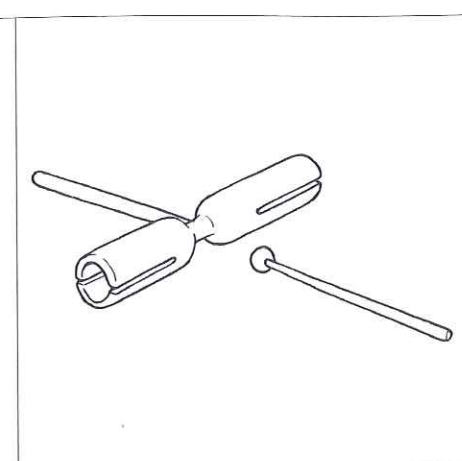
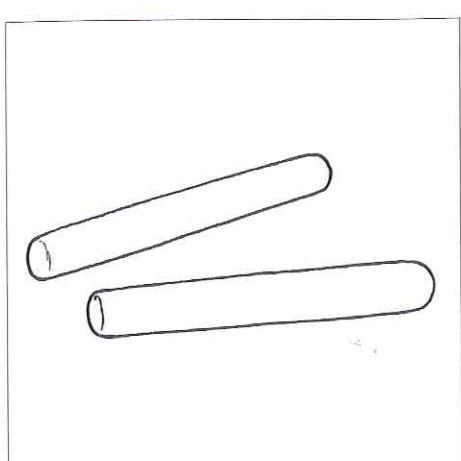
ÉTAPE 3 JEU DU CHEF D'ORCHESTRE

- ▶ Donner un instrument à chaque élève.
- ▶ Se munir d'images des instruments présents dans la classe (matériel page 39). Montrer successivement chaque image : les élèves qui disposent de cet instrument peuvent alors en jouer. Ils s'arrêtent dès que la carte change. Lorsque les élèves maîtrisent bien ce jeu, il est possible de montrer plusieurs cartes en même temps. Un élève peut également prendre la place du chef d'orchestre.
- ▶ Selon le niveau de la classe, il est possible de combiner plusieurs codes.

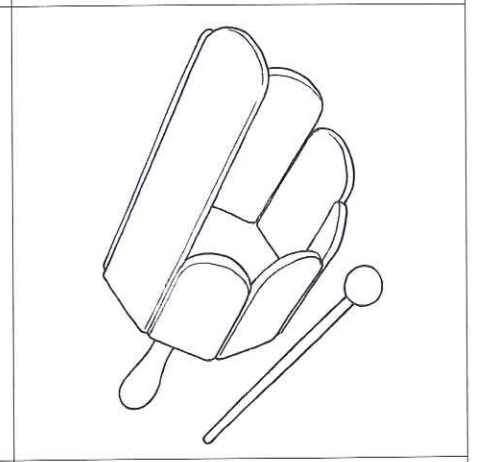
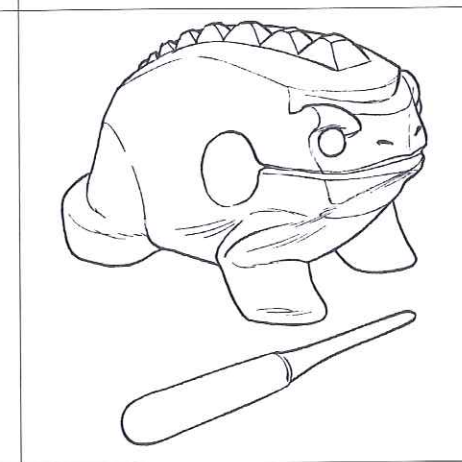
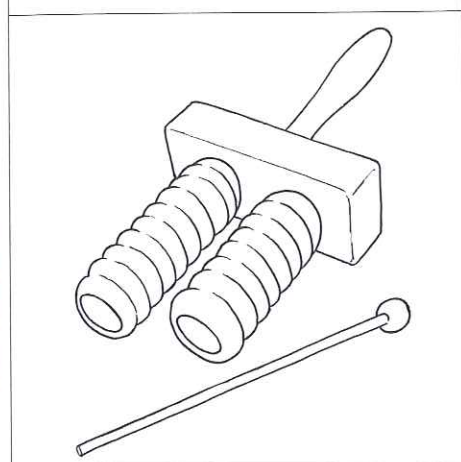


Fabriquer des instruments de musique : maracas, bâtons de pluie, tambours...

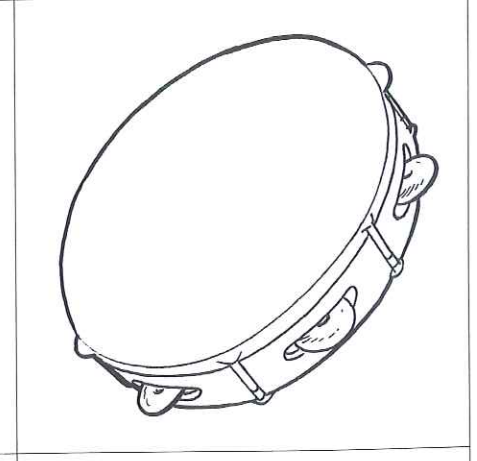
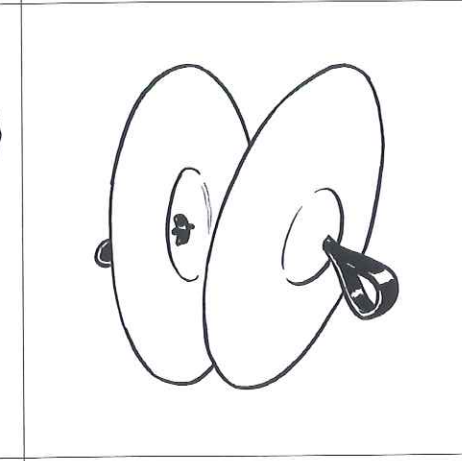
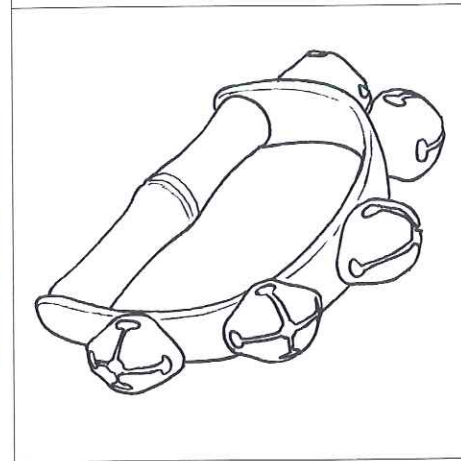
claves - wood block 1 - wood block 2



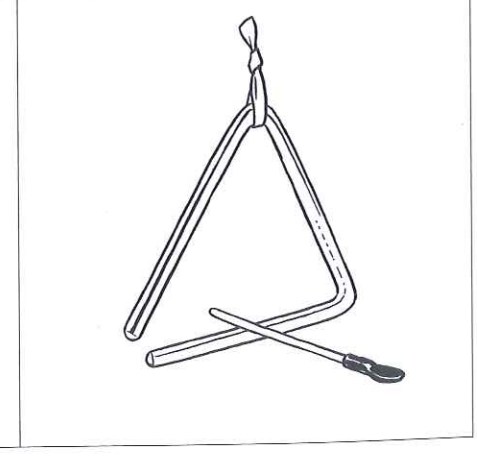
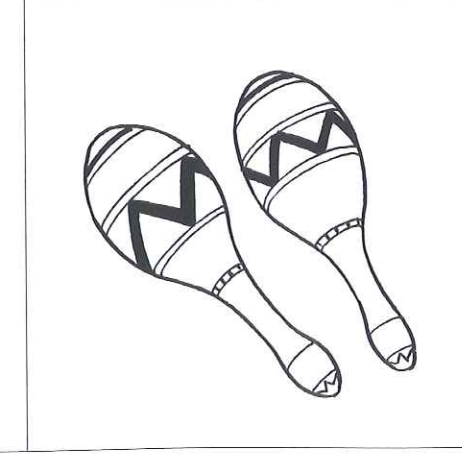
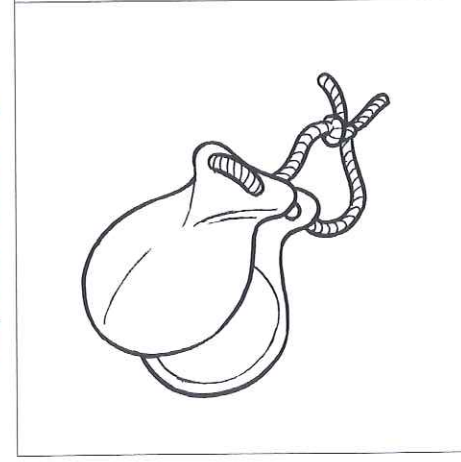
guiro - guiro grenouille - octoblock



grelots - cymbales - tambourin



castagnettes - maracas - triangle





Identifier les sons produits par des instruments à percussion

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

1 à 2 séances

QUI JOUE ?

1 MATÉRIEL

- ▶ 3 instruments à percussion : un tambourin, des maracas, un triangle.
- ▶ 3 cartes par élève (matériel page 41).
- ▶ Une grande boîte.
- ▶ Une ligne orientée par élève (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RAPPEL DU SON ET DU NOM DES INSTRUMENTS

- ▶ Donner à chaque élève trois cartes représentant les instruments utilisés (matériel page 41). Jouer d'un instrument en le cachant derrière la boîte. Les élèves montrent la carte correspondant à l'instrument entendu et le nomment. Montrer l'instrument aux élèves pour valider leur choix.

ÉTAPE 2 ÉCOUTE DE SONS SUCCESSIFS

- ▶ Jouer trois sons dans un ordre précis. Demander aux élèves de poser les cartes des instruments entendus au fur et à mesure de l'écoute.
- ▶ Rejouer les sons dans le même ordre en montrant les instruments pour la validation.

ÉTAPE 3 MÉMORISATION DE SONS SUCCESSIFS

- ▶ Jouer à nouveau trois sons dans un ordre précis mais demander aux élèves de croiser les bras pendant l'écoute et d'ordonner les trois cartes une fois l'écoute terminée.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour faciliter le placement des cartes dans le bon ordre, il est possible de fournir une ligne orientée aux élèves.
- ▶ Pour les élèves pour lesquels l'activité est trop facile, il est possible de donner deux jeux de cartes et de réaliser une succession de 4 à 6 sons.

ÉTAPE 1
L'enseignant rappelle le nom des instruments et joue d'un instrument derrière la boîte. Les élèves nomment l'instrument entendu.



Jouer 3 instruments dans un ordre quelconque. Proposer une série de 3 images aux élèves qui disent si oui ou non l'ordre des cartes correspond à la suite entendue.

Identifier les sons produits par des instruments à percussion



ÉTAPE 2

Les élèves posent les cartes des instruments entendus dans l'ordre.



+

Pour faciliter le placement des cartes, il est possible de donner aux élèves une ligne orientée.

1 série de 3 cartes par élève		QUI JOUE ?	A4 100 %	MATÉRIEL
tambourin - 2 maracas - triangle				
tambourin - 2 maracas - triangle				



Identifier la provenance
d'un son et l'associer
à sa représentation

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

Étapes 1 et 2

Étape 3

LOTO SONORE

1 MATÉRIEL

Loto sonore des animaux

- ▶ ÉTAPES 1 ET 2
 - CD plages 22 à 33.
 - Les mots-images des animaux agrandis à 141% (matériel page 44).
 - Des gommettes.
- ▶ ÉTAPE 3
 - CD plage 34.
 - Les planches de jeu agrandies à 141% (matériel page 45).
 - Des jetons.

Loto sonore de la nature

- ▶ Étapes 1 et 2
 - CD plages 35 à 46.
 - Les mots-images de la nature agrandis à 141% (matériel page 46).
 - Des gommettes.
- ▶ Étape 3
 - CD plage 47.
 - Planches de jeu agrandies à 141% (matériel page 47).
 - Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ÉMISSION D'HYPOTHÈSES SUR LA PROVENANCE D'UN SON

- ▶ Faire écouter les différents sons les uns après les autres (CD plages 22 à 33 ou 35 à 46). Après l'écoute de chaque son, demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur leur provenance et les noter au tableau.

ÉTAPE 2 ASSOCIATION D'UN SON À SA REPRÉSENTATION

- ▶ Afficher les images au tableau (matériel page 44 ou 46). Faire écouter une deuxième fois les sons. À tour de rôle, les élèves viennent coller une gommette sur l'image du son entendu. La validation est faite par le reste de la classe.

ÉTAPE 3 LOTO SONORE

- ▶ Distribuer une planche de jeu par élève (matériel page 45 ou 47). Faire écouter les sons les uns après les autres (CD plage 34 ou 47). Lorsqu'un élève entend un son correspondant à une image de sa planche, il y place un jeton. Le premier à avoir rempli sa planche de jeu a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour l'étape 2, il est aussi possible de distribuer une image à chaque élève qu'il lèvera dès qu'il entend le son qui lui correspond.

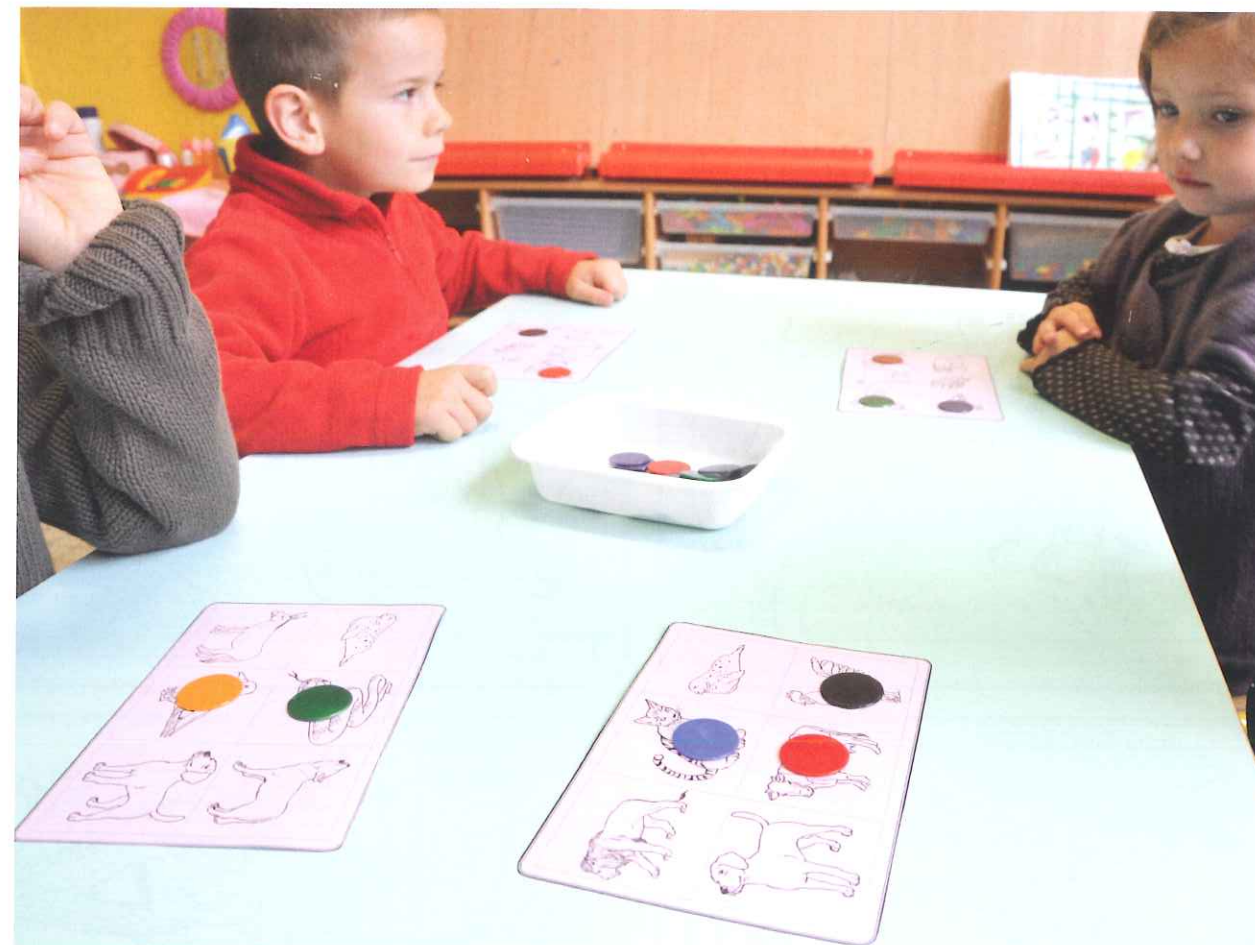


Il est possible de reprendre l'activité sans le CD : à tour de rôle, les élèves reproduisent le son d'un animal qui devra être reconnu par les autres.

Identifier la provenance
d'un son et l'associer
à sa représentation

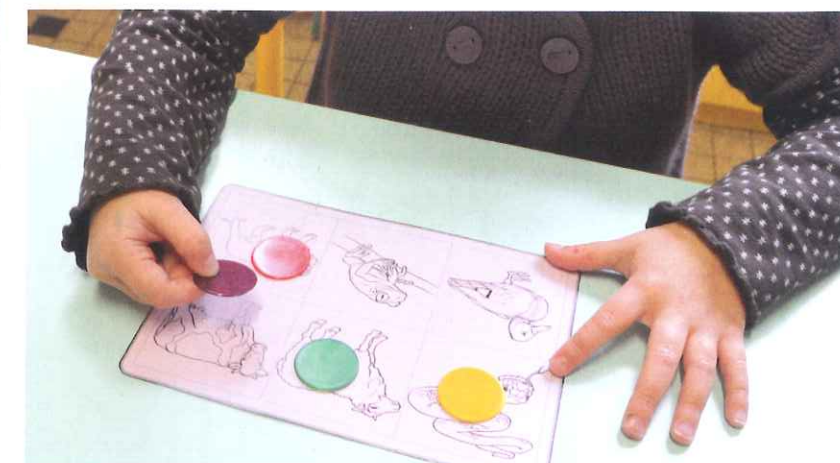
ÉTAPE 3

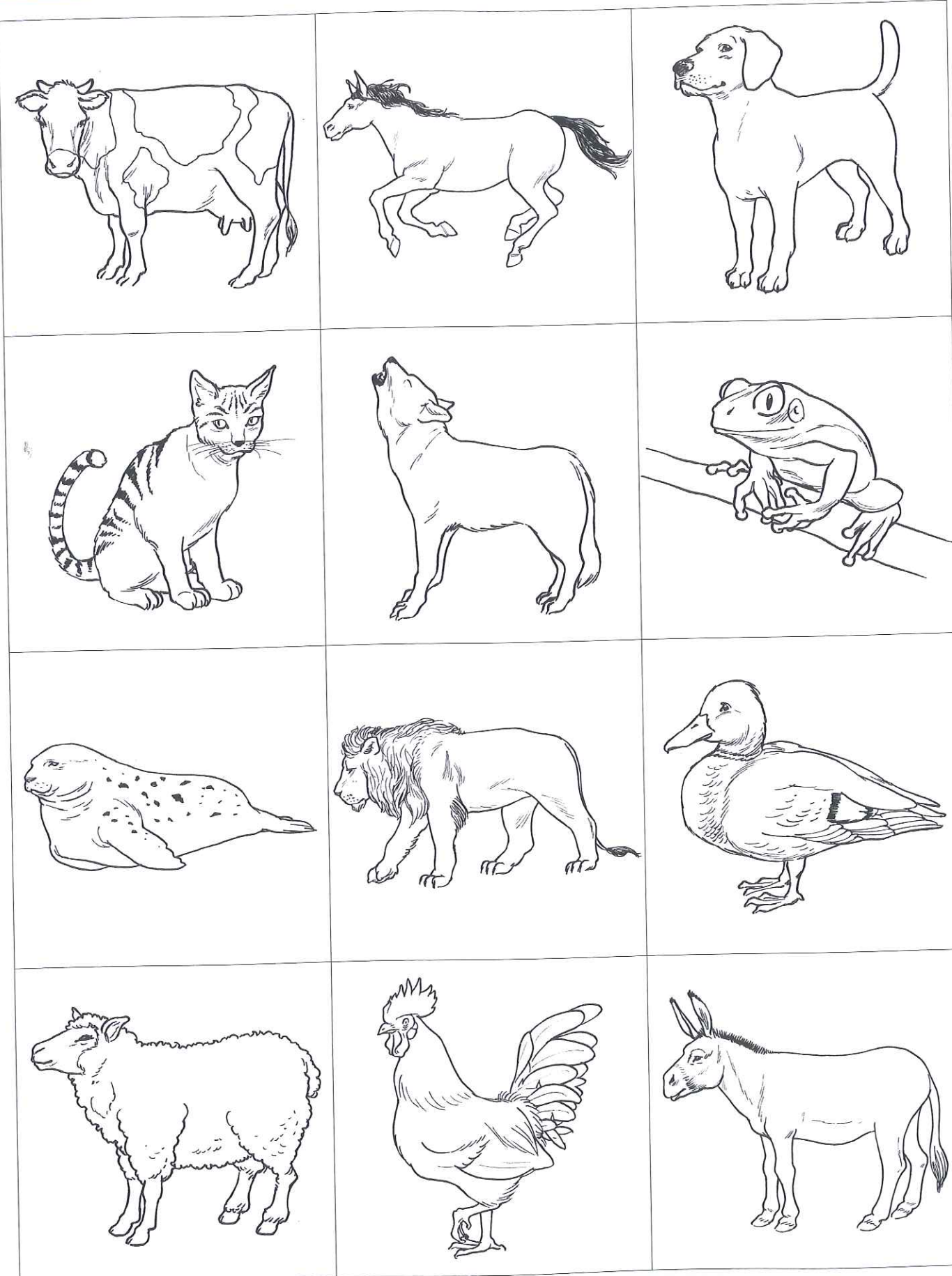
Les élèves posent des jetons sur l'image correspondant au son entendu.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Pose les jetons au fur et à mesure de l'écoute.
- A besoin d'une deuxième écoute.





vache - cheval - chien

chat - loup - grenouille

phoque - lion - canard

mouton - coq - âne



phoque - coq

chat - vache

lion - chien

chat - âne

grenouille - mouton

loup - coq

vache - lion

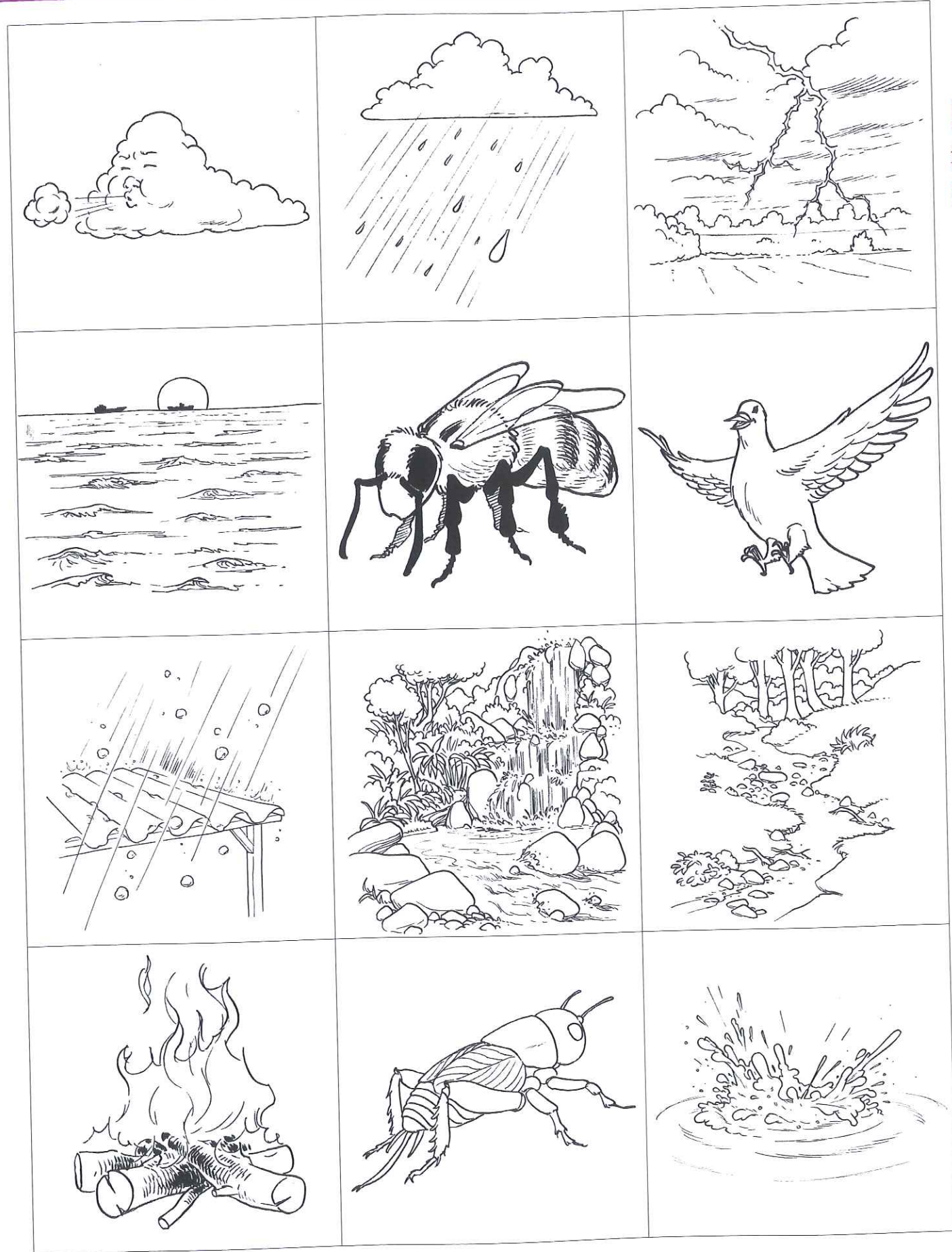
mouton - grenouille

cheval - canard

loup - chien

cheval - canard

phoque - âne

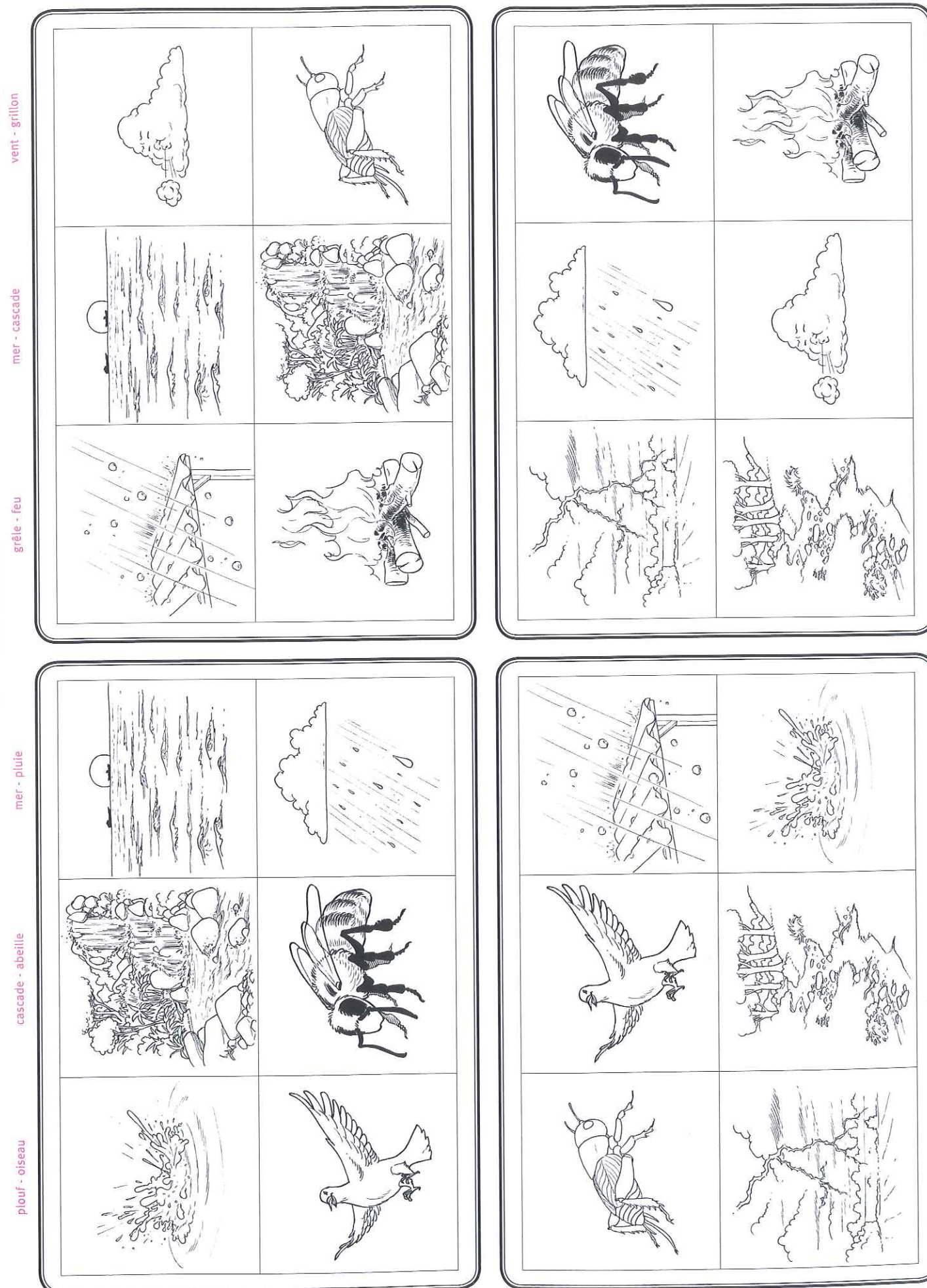


vent - pluie - orage

mer - abeille - oiseau

grêle - cascade - ruisseau

feu - grillon - plouf



vent - grillon

mer - cascade

grêle - feu

mer - pluie

cascade - abeille

plouf - oiseau

abeille - feu

pluie - vent

orage - ruisseau

grêle - plouf

oiseau - ruisseau

grillon - orage



Réaliser collectivement
un loto sonore

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉS AUTONOMES
ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES

Étapes 1 et 2

Étape 3

Étape 4

CRÉONS UN LOTO SONORE!

1 MATÉRIEL

- ÉTAPE 2
 - Un dictaphone.
 - Des instruments de musique.
- ÉTAPE 3
 - Une feuille cartonnée A4 par élève.
 - 6 images d'instruments par élève (matériel page 39).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ÉLABORATION DU PROJET

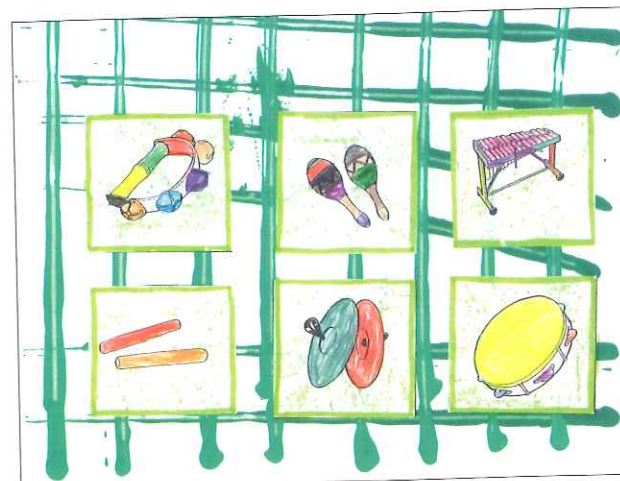
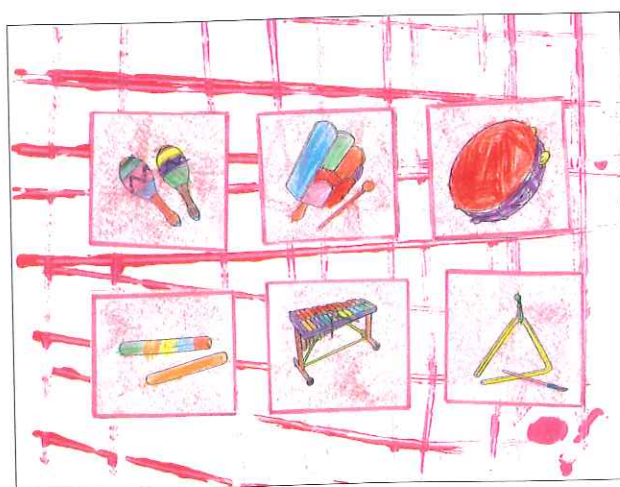
- Proposer de fabriquer un nouveau loto sonore des instruments de la classe. Noter avec les élèves les différentes étapes du projet: choisir les instruments, les enregistrer et réaliser la planche de jeu.

ÉTAPE 2 CHOIX ET ENREGISTREMENT DES INSTRUMENTS

- Choisir avec les élèves les instruments à enregistrer. Les lister au tableau. Pour chaque instrument, un élève peut jouer et un autre l'enregistrer. Il n'est pas gênant d'obtenir plusieurs enregistrements du même instrument, l'important étant que chaque élève participe.

ÉTAPE 3 RÉALISATION DES PLANCHES DE JEU

- Chaque élève réalise un fond en arts visuels: fond à l'éponge, fond réalisé avec des voitures dont les roues ont été trempées dans la gouache, graphismes à la craie grasse recouverts d'encre...
- Chacun choisit une couleur de fond différente et 6 instruments (matériel page 39). Il les colorie puis les colle sur sa planche.



ÉTAPE 4 JEU EN CLASSE

- Les élèves jouent par groupes de 6 à 8 au jeu créé par la classe.

Il est possible de réaliser un loto sonore autour d'un autre thème, par exemple lors d'une sortie.



1 séance

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

Identifier différents
passages dans
un extrait musical

GESTES ET MUSIQUE

1 MATÉRIEL

- L'extrait du ballet *Casse-noisette* de Tchaïkovski, acte I scène 2 *La Marche*.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE L'EXTRAIT MUSICAL

- Faire écouter une première fois l'extrait de *Casse-noisette*. Demander aux élèves de donner leurs impressions. Expliquer qu'il s'agit ici d'une bataille qui oppose des souris et des soldats dans l'histoire de *Casse-noisette*.

ÉTAPE 2 RECHERCHE

- Proposer une seconde écoute. Les élèves essaient de trouver à quel passage musical on peut associer les souris et à quel passage on peut associer les soldats. Les passages correspondant aux soldats ont un caractère plus martial, avec un rythme de marche militaire tandis que les passages correspondant aux souris sont vifs, avec un rythme pointé, donnant une impression de désordre.

ÉTAPE 3 INTERPRÉTATION DE L'EXTRAIT MUSICAL

- Proposer de taper des mains lorsque les soldats arrivent et de gratter avec ses doigts sur les cuisses lorsque ce sont les souris.



Découvrir d'autres extraits de *Casse-noisette*.



LE GARDIEN DU TRÉSOR

1 MATÉRIEL

ÉTAPES 1 ET 4

- Des instruments de musique.
- Une caisse.
- Une chaise.
- Un foulard.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 SITUATION DE RÉFÉRENCE

- Jouer une première fois au jeu « Gardien du trésor ».

Mise en place du jeu

Les élèves sont assis en cercle par terre. Ce sont les pirates. Des instruments de musique sont disposés à l'intérieur d'une caisse au centre du cercle. Un élève est placé sur une chaise à côté de la caisse avec les yeux bandés. Cette caisse représente un trésor, dont il est le gardien.

Règle du jeu

L'enseignant désigne un pirate qui essaiera de prendre un instrument de la caisse sans faire de bruit. Si le gardien du trésor entend du bruit, il montre avec son doigt la direction d'où il provient. S'il n'entend rien ou s'il montre une mauvaise direction, le pirate retourne à sa place avec l'instrument. L'enseignant désigne alors un autre pirate. Changer de gardien lorsque celui-ci indique la bonne direction.

ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DES PROBLÈMES RENCONTRÉS

- Amener les élèves à soulever les problèmes rencontrés : pour les pirates, la difficulté est de ne pas faire de bruit. Pour le gardien, il est difficile de localiser un son.
- Essayer de trouver collectivement des solutions à ces problèmes. L'entraînement sera une de ces solutions.

ÉTAPE 3 ENTRAÎNEMENT

Proposer des activités en rapport avec les problèmes mis en évidence lors de l'étape 2.

- En salle de motricité, prévoir un parcours sur lequel le but est de se déplacer en silence.
- Placer les élèves par deux. L'un se place dans un cerceau avec les yeux bandés, l'autre à l'extérieur du cerceau avec un instrument de musique, vers lequel devra se diriger son camarade quand il entend le son de l'instrument.
- Faire des groupes de 5 élèves. Le premier élève se place dans un cerceau, les yeux bandés. Les 4 autres s'installent dans des cerceaux situés devant, derrière, à gauche et à droite du cerceau central. Ils disposent chacun d'un instrument différent. Au signal de l'enseignant, un élève produit un son. L'élève aux yeux bandés indique avec son doigt la provenance du son entendu.

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

- Proposer le même jeu que lors de l'étape 1.
- Insister sur les solutions que les élèves ont trouvées à travers les activités proposées.



Reprendre le jeu et nommer 2 pirates en même temps. La localisation du ou des sons sera alors plus complexe.

ÉTAPES 1 ET 4

Le gardien du trésor désigne du doigt le pirate qui a fait du bruit en essayant de pendre un instrument de musique.



ÉTAPE 3

Les élèves aux yeux bandés se dirigent au son de l'instrument de leur camarade.

L'élève aux yeux bandés pointe le camarade qui joue d'un instrument.



ACTIVITÉS LUDIQUES POUR APPRENDRE À ÉCOUTER

Le signal sonore

Réagir à un signal sonore.

Le jeu des chaises

- Placer des chaises en salle de motricité et mettre de la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, les élèves cherchent une chaise sur laquelle s'asseoir.
- Ceux qui n'ont pas de place sont éliminés au fur et à mesure. Après chaque écoute, on enlève 3 chaises.
- Cette activité peut aussi être mise en place avec des cerceaux dans lesquels les élèves s'asseoient.

Le jeu des statues

- Demander aux élèves de se déplacer sans courir en salle de motricité.
- Au signal, les élèves s'immobilisent et prennent une pose de statue.

Le jeu des pêcheurs

- Former deux groupes: les poissons et les pêcheurs.
- Les pêcheurs forment une ronde et se mettent d'accord sur un signal: soit un nombre lorsqu'on récite la comptine numérique, soit un mot d'une comptine connue.
- Les poissons circulent à l'intérieur et à l'extérieur de la ronde. Au signal, les pêcheurs baissent les bras afin de fermer le filet.
- Les poissons qui sont dans le filet deviennent alors des pêcheurs supplémentaires.

Le jeu des animaux

- En salle de motricité, faire écouter des cris d'animaux (CD pages 22 à 33).
- À chaque nouvel animal, les élèves se déplacent de la même façon que lui.

L'appel chuchoté

Écouter en silence.

- Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), appeler les élèves en chuchotant leurs prénoms.

Le jeu de la marche

Se déplacer au rythme d'un instrument.

- En salle de motricité, taper sur le tambour en variant la vitesse du frappé.
- Demander aux élèves de marcher en même temps que les frappés.

L'objet caché

Localiser un son.

- Cacher un objet qui fait du bruit ou de la musique dans la classe (minuteur, réveil, boîte à musique...).
- Les élèves essaient de retrouver l'objet caché avant qu'il ne sonne ou ne s'arrête.



La poule et ses poussins

Localiser un son et suivre sa direction.

Règle du jeu n°1

Les élèves sont par groupes de 2: une poule et son poussin. Le poussin a les yeux bandés et est placé dans un cerceau au centre de la salle. La poule a perdu son poussin. Elle l'appelle pour qu'il vienne. Le poussin se dirige vers la poule quand il l'entend l'appeler. Il est important que la poule reste bien immobile.

Règle du jeu n°2

Cette fois, la poule a perdu ses 3 poussins qui sont placés chacun dans un cerceau différent. Le premier poussin à rejoindre sa maman a gagné.

ALBUMS À SONS

Le petit chasseur de bruits

Reproduire des sons de la nature.



Le petit chasseur de bruits
Sylvie Poillevé et Eric Battut
© Les belles histoires des tout-petits
Bayard Jeunesse 2007 • 5,20€

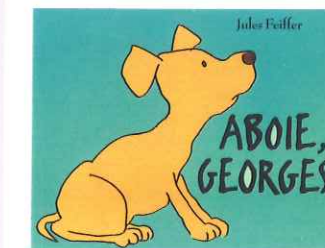
Un petit bonhomme se promène et cherche des bruits à mettre dans son sac pour les gens de son pays. Dans ce pays, les gens sont tristes car ils n'entendent pas de bruit.

- Lire l'album en imitant les bruits de la nature (vent, pluie, orage, oiseau).
- Montrer à nouveau les illustrations et demander aux élèves de produire le son correspondant.

Aboie, Georges!

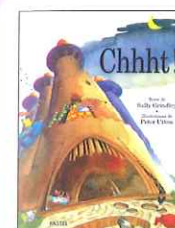
Associer un animal à son cri.

Une chienne s'inquiète du comportement de son chiot, Georges, qui n'arrive pas à aboyer, mais qui produit des cris d'autres animaux. Le vétérinaire qui examine le chiot sort un à un des animaux de sa gueule...



Aboie Georges!
Jules Feiffer et Georges Feiffer
© L'école des loisirs 2003 • 5,60€

- Lire l'album en imitant les cris d'animaux.
- Lors d'une deuxième lecture, demander aux élèves d'anticiper quel va être le prochain animal à sortir de la gueule de Georges en s'aidant de son cri.



Chhht!
Sally Grindley
© L'école des loisirs 1991 • 13,20€

Chhht!

Écouter silencieusement une histoire.

On se déplace au fil des pages dans le château d'un géant en faisant le moins de bruit possible pour ne pas le réveiller. Au cours de ce voyage, on rencontre différents personnages qu'il ne faut pas déranger. Attention toutefois au réveil de l'ogre...

- Lire cet album en chuchotant pour que les élèves tendent l'oreille.

IMAGIERS SONORES



Imagier sonore
Solenne Ameil
© Pedagogigolo 2010 • 18€

Imagier sonore

Identifier la provenance d'un son.

Un imagier de 44 sons répartis en 4 lieux différents représentés sur 4 pages: la maison, la ville, la campagne et la ferme.

Cet imagier est associé à un CD de 56 pages contenant les 44 sons suivis d'un jeu de reconnaissance des sons répartis par lieu.

Mon imagier sonore

Identifier la provenance d'un son.



Mon imagier sonore
Collectif et Olivier Tallec
© Gallimard Jeunesse éveil musical 2011 • 14,15€

Un imagier de 32 images (animaux, bruits de la nature, bruits du quotidien, instruments de musique) associé à un CD sur lequel se trouvent les sons correspondants. À la fin du CD, un jeu invite à deviner ce que l'on entend.

Mon imagier des instruments

Identifier la provenance d'un son.
Découvrir les instruments de musique.



Mon imagier des instruments
Collectif et Xavier Frehring
© Gallimard Jeunesse éveil musical 2012 • 14,15€

Un imagier de 16 instruments illustrés chacun sur 2 pages: seul sur la page de gauche et tenu par un musicien sur celle de droite. Un CD permet de découvrir le son produit par ces 16 instruments. On y trouve également des jeux invitant à deviner le nom des instruments entendus.

LOTOS SONORES

Le cri des animaux

Identifier le cri des animaux.

Contenu

- 1 CD de 76 minutes.
- 6 planches représentant les animaux répartis dans leurs milieux de vie.
- 36 jetons.



Le cri des animaux
© Nathan 2010 • À partir de 15 €

Règles du jeu pour 6 joueurs

Jeu 1 Découvrir les cris des animaux

En groupe-classe, les élèves découvrent les cris des différents animaux proposés par le jeu.

Jeu 2 Le loto «Où est cet animal?»

Sur le modèle du jeu de loto, il s'agit de positionner un jeton sur les planches à l'emplacement de l'animal entendu.

Jeu 3 Jeu de rapidité

Tous les jetons sont disposés sur la table face visible. Les joueurs entendent les cris des animaux et doivent les repérer au plus vite. Celui qui reconnaît le cri prend le jeton de l'animal qui correspond.

Atelier Histoires sonores 1

Ordonner des sons.

Contenu

- 1 CD audio
- 8 grandes images
- 24 cartes-scènes
- 1 livret pédagogique

Règle du jeu

Ce jeu peut être utilisé en petit ou en grand groupe. Les joueurs reconstituent des suites chronologiques sonores à partir des sons entendus. Chacune des 8 histoires sonores est illustrée par une grande image et par 3 cartes qui mettent l'accent sur des sons isolés.



Atelier Histoires sonores 1
© Nathan 2004 • 45,90 €



APPRENDRE À ARTICULER

NOVEMBRE
DÉCEMBRE

2

Avant de pouvoir entendre et manipuler les éléments constitutifs du langage (syllabes, rimes, phonèmes), les enfants doivent avoir une prononciation adéquate : ne pas omettre, ajouter, inverser ou confondre les phonèmes d'un mot.

Répéter un mot puis une phrase entendue

💡 Le jeu du téléphone

56

Prononcer distinctement les sons d'un mot

💡 La marionnette

57

Distinguer et prononcer des mots à consonance proche

💡 Mots proches en broche

58

Répéter en articulant

💡 Virelangues

62

Dire une liste de mots en articulant

🎲 Cap ou pas cap?

63

Dire une comptine en articulant

🎵 Les comptines avec pseudo-mots

66

Inventer des pseudo-mots et articuler

✂️ Créons une pseudo-comptine!

67

Prononcer distinctement les syllabes d'un mot

🗂️ La grenouille à grande bouche

68

Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot

💡 Mais quel est ce mot?

70

Comptines pour articuler

72

Activités ludiques pour articuler

73

Albums pour articuler

73

Jeux complémentaires pour articuler

74

Enseignant



CD



Album



Jeu



Projet





Répéter un mot puis
une phrase entendue

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES.

1 séance à réitérer

LE JEU DU TÉLÉPHONE

1 MATÉRIEL

► Aucun.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RÉPÉTITION D'UN MOT

- Les élèves sont assis sur un banc les uns à côté des autres.
- Dire un mot à l'oreille d'un élève qui va le répéter à l'oreille de son camarade de gauche et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui dira le mot à haute voix.

ÉTAPE 2 RÉPÉTITION D'UNE PHRASE

- Lorsque les élèves ont bien intégré le jeu, dire des phrases.
- Dans un premier temps, il est préférable d'utiliser des phrases connues par les élèves, comme des extraits de comptines.
- Dans un second temps, proposer des phrases simples (sujet, verbes, complément).



ÉTAPE 3 BILAN

- Mettre en évidence avec les élèves les problèmes rencontrés lors de ce jeu. Hormis l'importance de l'écoute, du silence et de la posture à adopter pour mieux entendre et écouter, il s'agit également de bien articuler de manière à se faire comprendre de ses camarades.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour certains élèves, l'étape 2 restera très compliquée. Des phrases très simples devront être proposées, voire des groupes de mots connus comme des titres de comptines ou d'albums lus en classe.



Réaliser ce jeu avec des pseudos-mots inventés par l'enseignant.



LA MARIONNETTE

1 MATÉRIEL

- Une marionnette.
- Des mots-images ou des objets de la classe dans un sac: feutre, craie, crayon, feuille, ciseaux, mouchoir, pinceau, éponge, taille-crayon, domino, agrafeuse...

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA MARIONNETTE

- Présenter la marionnette aux élèves. Celle-ci se cache car elle ne sait pas bien parler. Demander à l'ensemble des élèves s'ils sont d'accord pour apprendre à parler à la marionnette.

ÉTAPE 2 PRONONCIATION DE MOTS MONOSYLLABIQUES

- Montrer un objet ou un mot-image à la marionnette et lui demander de le nommer. Commencer par un objet dont le nom est monosyllabique, par exemple FEUTRE.
- La marionnette dit alors uniquement la rime, c'est-à-dire *eutre*. Les élèves peuvent alors la corriger en articulant, en prononçant chaque son lentement et correctement. La marionnette peut se tromper plusieurs fois sur le même mot, en modifiant ou en inversant des sons: dire par exemple *feurt* ou *treuf* ou *teurf* à la place de FEUTRE.



ÉTAPE 3 PRONONCIATION DE MOTS BISYLLABIQUES ET TRISYLLABIQUES

- Reprendre l'activité avec des mots composés de 2 à 4 syllabes. Lorsque la marionnette parle, omettre une syllabe ou un son et demander aux élèves de rectifier.



Proposer aux élèves de prononcer une phrase d'une comptine connue en articulant bien pour que la marionnette puisse la répéter correctement.



Distinguer et prononcer
des mots à consonance
proche

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

Étapes 1 et 4
Étapes 2 et 3
1 séance par étape

MOTS PROCHES EN BROCHE

1 MATÉRIEL

- ÉTAPES 1 ET 2
 - Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 60).
- ÉTAPE 3
 - 12 mots-images par élève (matériel page 61).
 - Une ligne orientée par élève (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ASSOCIATION DE MOTS À CONSONANCE PROCHE

- Présenter les différents mots-images (matériel page 60). Demander aux élèves de les nommer.
- Associer deux mots ayant une consonance proche. Demander aux élèves de trouver la raison pour laquelle ces deux mots ont été mis ensemble.
- Leur demander d'associer d'autres mots parmi ceux proposés en suivant la même règle.
- Dans un dernier temps, donner les mots suivants aux élèves et leur demander d'en trouver un ayant une consonance proche.

Mots à donner

douche (couche, louche, mouche) - toiture (voiture) - rat (chat) - roule (poule) - raison (maison) - moi (trois, roi, pois) - pou (loup, roue), miroir (tiroir)...

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

- Utiliser les mots-images de la séance précédente. Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- Dans un deuxième temps, placer ces mots face retournée au centre de la table. Demander à chaque élève de retourner deux mots et de les prononcer. Si leur consonance est proche, il gagne les deux cartes. Sinon il les repose.
- À la fin de la partie on dénombre les cartes, celui qui en a le plus a gagné.

ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

- Montrer les mots-images (matériel page 61). Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- Donner ensuite à chaque élève les mots-images cités précédemment.
- Dire 4 de ces mots. Les élèves doivent alors les placer dans l'ordre dans lequel ils ont été prononcés.
- Puis les élèves du groupe prendront à tour de rôle la place de l'enseignant.

ÉTAPE 4 JEU DES MOTS TORDUS

- Raconter l'histoire du prince de Motordu: c'est un garçon qui mélange les mots qui se ressemblent.
- Proposer aux élèves de l'aider à corriger les phrases du prince:

Ma chemise a quatre moutons.
J'adore faire des châteaux de table.
À Noël, il y a plein de gâteaux sous le sapin.
Le petit de la vache s'appelle le faux.
J'habite dans un grand chapeau.
Ma maman va au supermarché en toiture.
En mangeant une glace, j'ai fait une vache sur mon teeshirt.
J'ai rempli mon fer avec de l'eau.

Le chat a attrapé une grosse pourrie.
Dans ma classe, il y a plus de billes que de garçons.
Papa a pêché trois gros poisons.
J'ai fait un très pot dessin.
J'aimerais une place avec deux boules.
Les râteaux naviguent sur l'eau.
Si on jouait aux tartes?

Distinguer et prononcer
des mots à consonance
proche

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

Les élèves nomment les mots-images utilisés.



Chaque élève tourne deux cartes et nomme les mots-images représentés.



Si les mots prononcés sont proches, il garde les cartes. Sinon, il les retourne à nouveau.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant nomme les 2 mots-images et ferme les yeux pour écouter.
- Nomme les 2 mots-images l'un après l'autre en exagérant l'articulation.

L'enseignant peut répéter les deux mots-images en demandant aux élèves de fermer les yeux.



ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

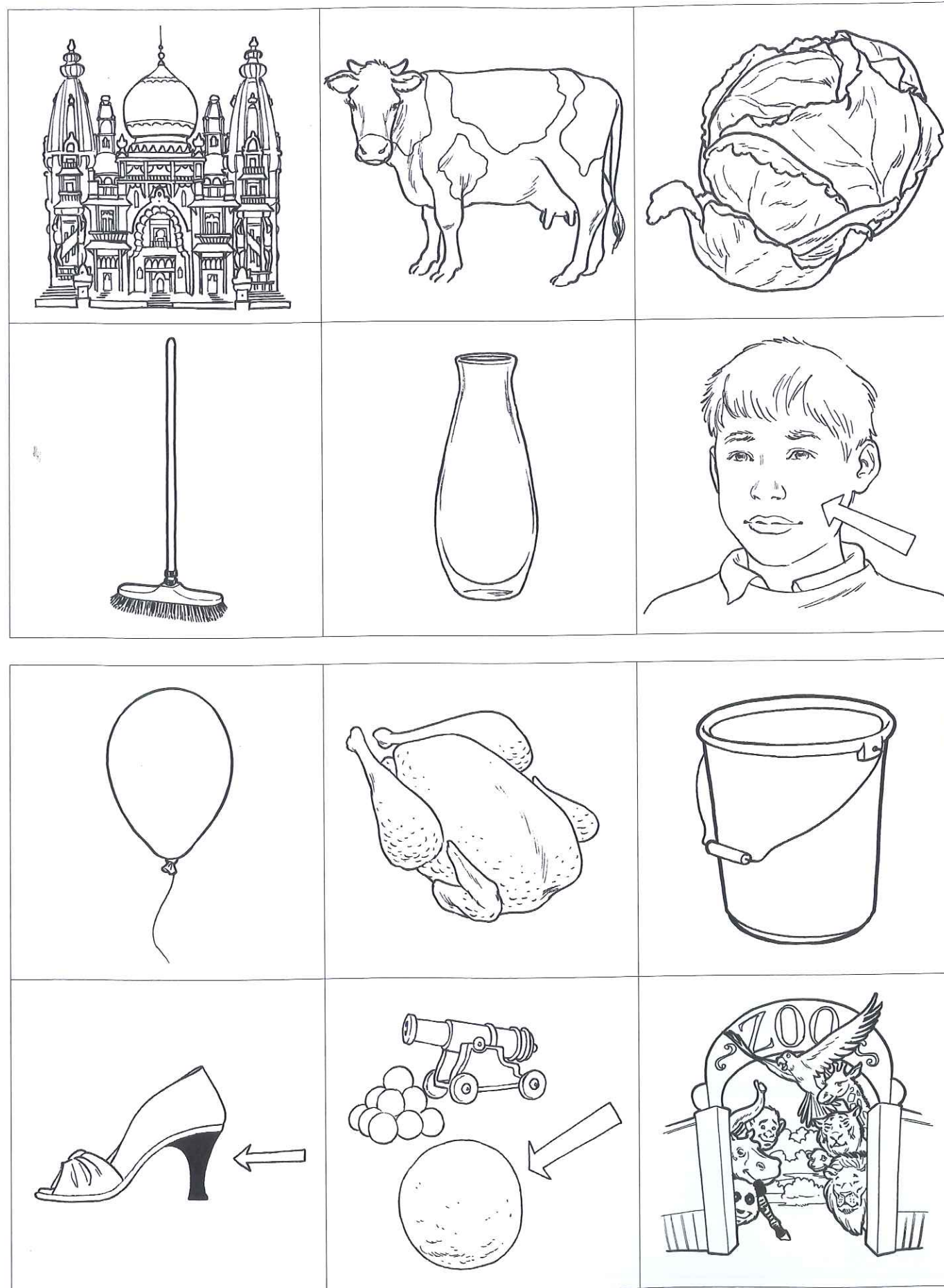
Les élèves placent les mots-images dans l'ordre au fur et à mesure de l'écoute. À la fin du jeu, les élèves répètent à tour de rôle la série de mots proches.



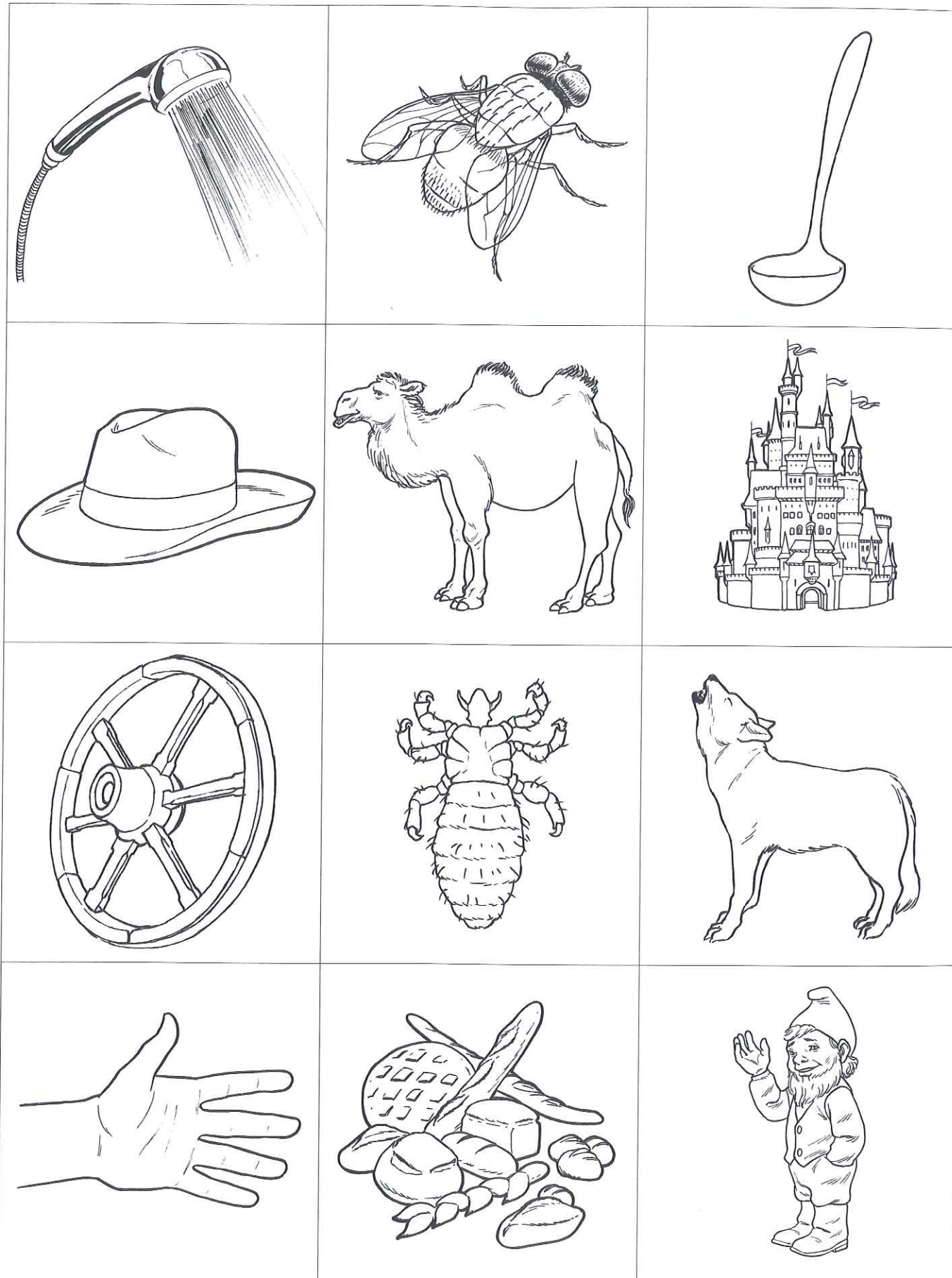
Pour faciliter le placement des cartes, il est possible de donner aux élèves une ligne orientée.



Lire des extraits de l'album *La belle lisse poire du prince de Motordu* de Pef.



Série 1 douche - mouche - louche



Série 2 chapeau - chameau - château

Série 3 roue - pou - loup

Série 4 main - pain - nain



VIRELANGUES

1 MATÉRIEL

► Aucun.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ÉCOUTE ET ANALYSE D'UN VIRELANGUE

- Dire le virelangue suivant : *Cinq chiens chassent six chats.*
S'assurer que les élèves l'aient compris en leur demandant de le reformuler.
- Redire le virelangue en entier et demander aux élèves de le répéter.
Procéder ainsi 2 fois de suite.
- Demander aux élèves de donner leurs impressions.
Les amener à dire que la phrase est difficile à prononcer.

ÉTAPE 2 RÉPÉTITION ET ARTICULATION

- Pour que les élèves articulent, leur demander de répéter le virelangue mot par mot, puis par petits groupes de mots.
- Leur expliquer que pour réussir à le prononcer, il est important de parler lentement et d'articuler, de bien prononcer chaque son sans se précipiter.
- Il est possible d'interroger quelques élèves pour qu'ils essaient de le prononcer individuellement.

ÉTAPE 3 ENTRAÎNEMENT

- Procéder de même avec les virelangues suivants :
Un pauvre petit pêcheur pêcha plusieurs petits poissons.
Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur.
Je veux un coussin sous chaque chaise.
Rikiki la mini souris passa sa nuit sous le tapis
Natacha n'attacha pas sa chapka.
Charlie le chat et Sacha le chiwawa adorent le chocolat.
Sanson le serpent siffle des sons.
Grégoire grimpe en haut de sa grue
Blanche Neige joue avec la boule bleue.
Fifi la petite fille farfouille dans la fourrière.
Guillaume le glouton grignote des glands.
Coco le kangourou a gagné un cadeau.
Rococo le rat croque des croquettes.
L'agneau et la cigogne grignotent des oignons dans la montagne.
Violette et Viviane vadrouillent à vélo dans la vallée.

3 DIFFÉRENCIATION

- Proposer des phrases plus simples, moins longues pour les élèves les moins performants.
Exemples
Le pêcheur pêche des poissons. Le chasseur chasse. Le serpent siffle. Je veux une voiture.

Il est possible d'inventer des virelangues avec les élèves.



CAP OU PAS CAP ?

1 MATÉRIEL

- Les listes de mots-images placées dans une boîte (matériel pages 64 et 65).
- Une barquette par élève.
- Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- Montrer les listes de mots-images les unes après les autres (**matériel pages 64 et 65**).
Nommer les mots-images avec les élèves afin de s'assurer que tous les connaissent.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU N° 1

- À tour de rôle, les joueurs piochent une liste de mots. Ils nomment alors tous les mots de la liste. Les autres élèves valident la proposition de leur camarade, qui reçoit un jeton s'il n'a pas fait d'erreur. Au bout de 3 tours, les jetons sont comptés pour voir qui est le gagnant.

ÉTAPE 3 RÈGLE DU JEU N° 2

- Proposer des phrases à répéter aux élèves à tour de rôle. La validation est faite par le reste du groupe. Si la phrase est répétée correctement, le joueur reçoit un lego. Celui qui a la tour la plus haute a gagné la partie.

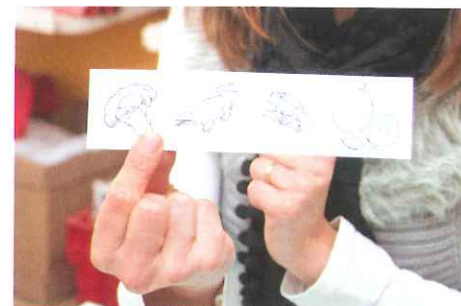
Phrases à répéter

Le spectacle commence à 15h15. Papa et maman vont voir un spectacle. Nous préparons un spectacle.
Le crocodile croque Odile. Odile est croquée par le crocodile. Un crocodile a croqué Odile.
Le brocoli est un gros légume. J'ai un grand brocoli dans mon panier. Mon légume préféré est le brocoli.
Le réfrigérateur est plein à craquer. J'ai ouvert la porte du réfrigérateur.
Qui a laissé la porte du réfrigérateur ouverte ?
Les pneus de ma voiture ont crevé. J'ai gonflé les pneus de mon vélo. Le pneu de ma moto est dégonflé.
Mon frère fait des blagues rigolotes. Les blagues de mon oncle sont drôles.
Le clown raconte des blagues loufoques.
J'ai offert un bracelet à ma maman. Ma sœur a perdu son bracelet. J'ai fabriqué un bracelet avec des perles.

ÉTAPE 4 BILAN

- En fin de séance, rappeler l'importance de prononcer lentement l'ensemble des sons qui constituent un mot.

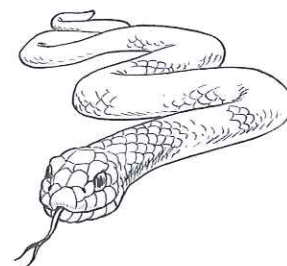
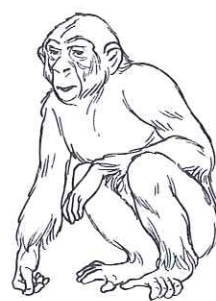
ÉTAPE 1



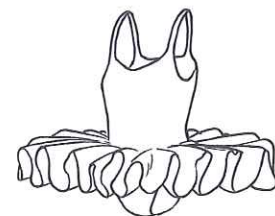
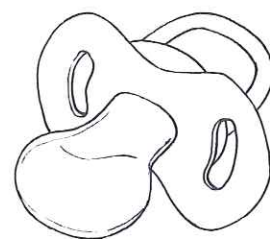
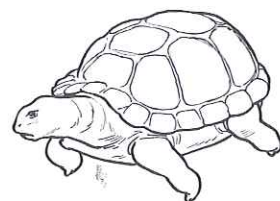
ÉTAPE 2



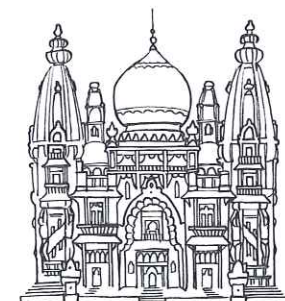
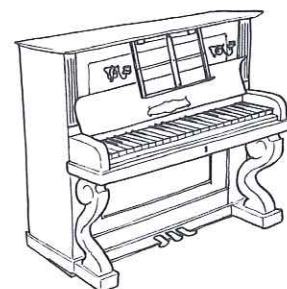
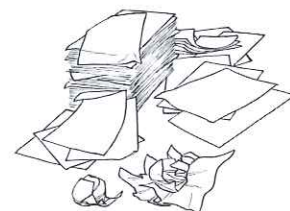
Proposer le même jeu mais en demandant aux élèves d'essayer de les dire rapidement sans s'emmêler la langue.



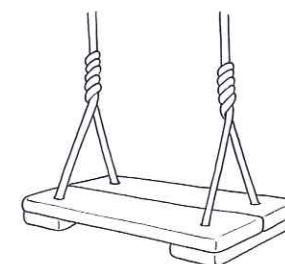
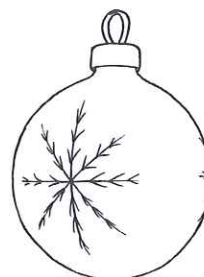
Liste 1 chaussette - singe -
chasseur - serpent



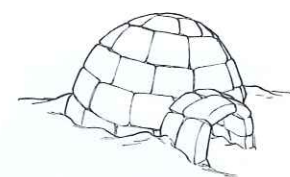
Liste 2 tortue - tétine -
tracteur - tutu



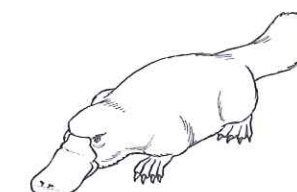
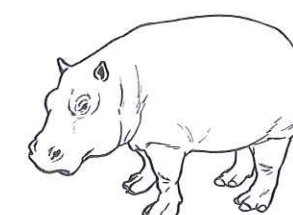
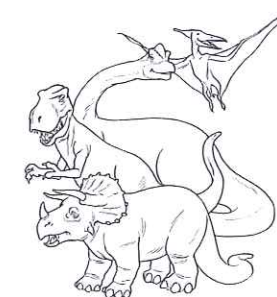
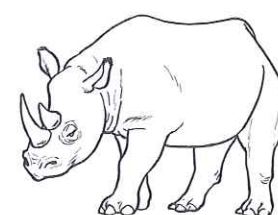
Liste 3 papier - piano -
panier - palais



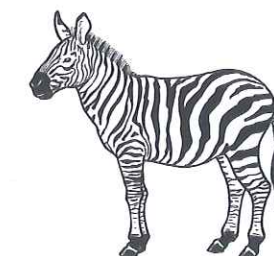
Liste 4 bibliothèque - loupe
boule - balançoire



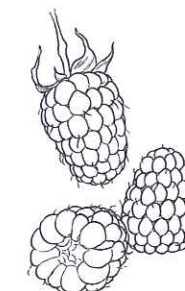
Liste 5 toboggan - glace -
guitare - igloo



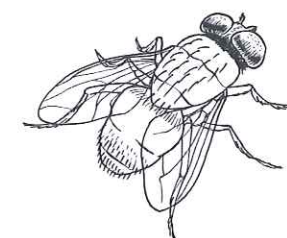
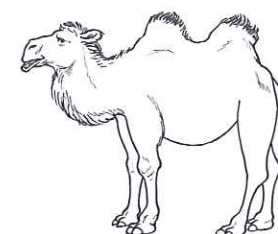
Liste 6 rhinocéros - dinosaures -
hippopotame - ornithorynque



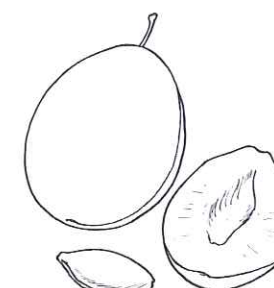
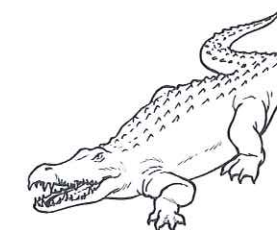
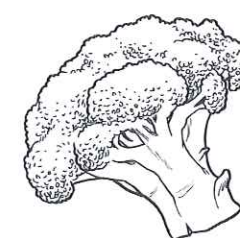
Liste 7 Zorro - vase -
valise - zèbre



Liste 8 fourchette - fromage -
facteur - framboises



Liste 9 chameau - mouche -
chemise - moustache



Liste 10 brocoli - crocodile -
grenouille - prunes



Dire une comptine
en articulant

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance à réitérer
lors de l'étape 3

LES COMPTINES AVEC PSEUDO-MOTS

MATÉRIEL

CD page 14.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- Faire écouter 3 fois la comptine *Am Stram Gram* (CD page 14).

AM STRAM GRAM

Am stram gram
Pic et pic et colégram
Bour et bour et ratatam
Am stram gram
Pic!



- Demander aux élèves de reformuler la comptine, de l'expliquer.
- Leur dire ensuite qu'il s'agit d'une comptine avec des pseudo-mots, c'est-à-dire des mots qui ne veulent rien dire, qu'on ne peut pas expliquer.

ÉTAPE 2 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

- Dire la comptine en la prononçant très lentement, mot après mot afin que les élèves articulent et la mémorisent.
- Il est important que les élèves ne la répètent pas trop vite pour qu'ils la prononcent correctement.
- La comptine *Am Stram Gram* sera reprise à différents moments de la journée pour choisir un élève au hasard (par exemple le chef de rang).

ÉTAPE 3 RÉINVESTISSEMENT

- Cette activité peut être reprise avec les comptines suivantes :

MIRLABABI

Victor Hugo

Mirlababi surlababo
Mirliton ribon ribette
Surlababi mirlababo
Mirliton ribon ribo

A DIDI

A didedi
A didedi
Ma crotchedibedi
A stripchou
Calificatchou
A didedi
Vous êtes un fou

3 DIFFÉRENCIATION

- Si l'apprentissage de cette comptine est trop difficile pour la classe, il est possible d'apprendre un vers par jour et de répéter ainsi la comptine au fur et à mesure de la semaine en répétant les vers précédemment appris.

Supprimer un mot d'un vers d'une de ces comptines et demander aux élèves de le retrouver.



1 à 2 séances

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 8 À 10 ÉLÈVES.

Inventer
des pseudo-mots
et articuler

CRÉONS UNE PSEUDO-COMPTINE!

1 MATÉRIEL

- Une comptine avec des pseudo-mots.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RAPPEL D'UNE COMPTINE AVEC PSEUDO-MOTS

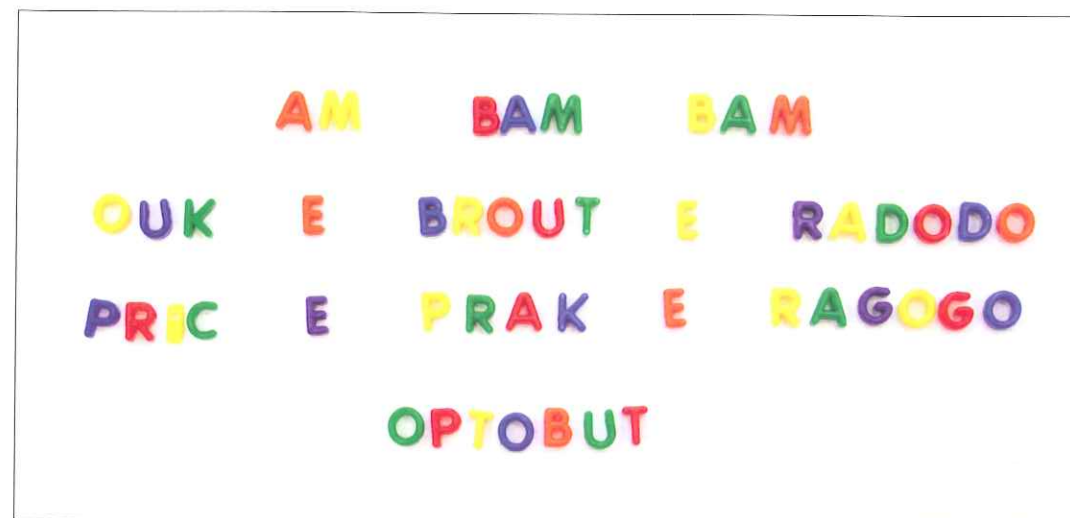
- Demander aux élèves de définir un pseudo-mot.
- Dans un deuxième temps, leur demander de réciter collectivement une des comptines connue avec des pseudo-mots.

ÉTAPE 2 INVENTION DE PSEUDO-MOTS

- Demander aux élèves d'inventer des pseudo-mots, des mots qui ne veulent rien dire.
- Pour les aider, il est possible de leur donner une syllabe d'attaque, cela permet souvent d'amorcer le mot.
- Lister les mots inventés. Après chaque mot trouvé, l'ensemble du groupe peut le répéter. Insister alors sur le fait que si l'inventeur n'articule pas bien son pseudo-mot, les autres ne seront pas capables de bien le prononcer.

ÉTAPE 3 ÉCRITURE DE LA COMPTINE

- Demander aux élèves de se remémorer quelques mots inventés. Leur donner ceux qui manquent et leur demander de les répéter.
- À partir de ces nouveaux mots inventés, créer une comptine de pseudo-mots sur le modèle AM STRAM GRAM.



Pseudo-comptine créée par une classe de Moyenne Section.



Quand tous les groupes ont écrit leur pseudo-comptine, les lire à l'ensemble de la classe, voire aux autres classes ou aux parents.



Prononcer distinctement
les syllabes d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉS AUTONOMES

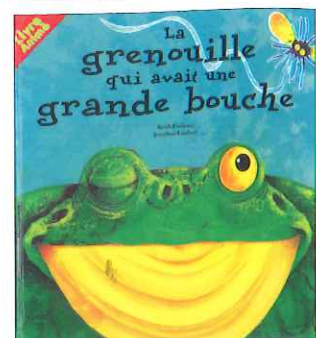
Étapes 1, 2 et 4

Étape 3
Une séance par étape

LA GRENOUILLE À GRANDE BOUCHE

1 MATÉRIEL

► L'album



La grenouille qui avait
une grande bouche
Keith Faulkner et Jonathan Lambert
© Casterman 1996 • 13€

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

- Lire l'album *La grenouille qui avait une grande bouche* en séparant bien les syllabes des mots lorsque la grenouille parle. Exagérer l'articulation en ouvrant grand la bouche.
- Demander alors aux élèves de reformuler l'histoire. Leur poser des questions de compréhension.

ÉTAPE 2 ENTRAÎNEMENT POUR PARLER COMME LA GRENOUILLE

- Demander aux élèves d'imiter la façon de parler de la grenouille. Mettre en évidence que celle-ci articule et parle lentement en ouvrant bien la bouche, car celle-ci est très grande. Pour parler comme elle, il va falloir ouvrir grand la bouche lorsque l'on prononce des mots.
- Proposer alors aux élèves une série de mots qu'ils vont pouvoir dire à la manière de la grenouille.

ÉTAPE 3 RÉALISATION DES MAROTTES

- En arts visuels, les élèves peuvent réaliser les personnages de l'album : la grenouille, l'oiseau, la souris et le crocodile.
- Pour cela, décalquer les personnages de l'album et fabriquer des gabarits. Les donner aux élèves pour qu'ils les contournent. Avec des craies grasses, ils dessinent des graphismes à l'intérieur des personnages puis les remplissent avec de l'encre. Plastifier les personnages et placer un pic à brochette à l'arrière à l'aide de ruban adhésif.
- Chaque enfant aura ainsi 4 marottes.

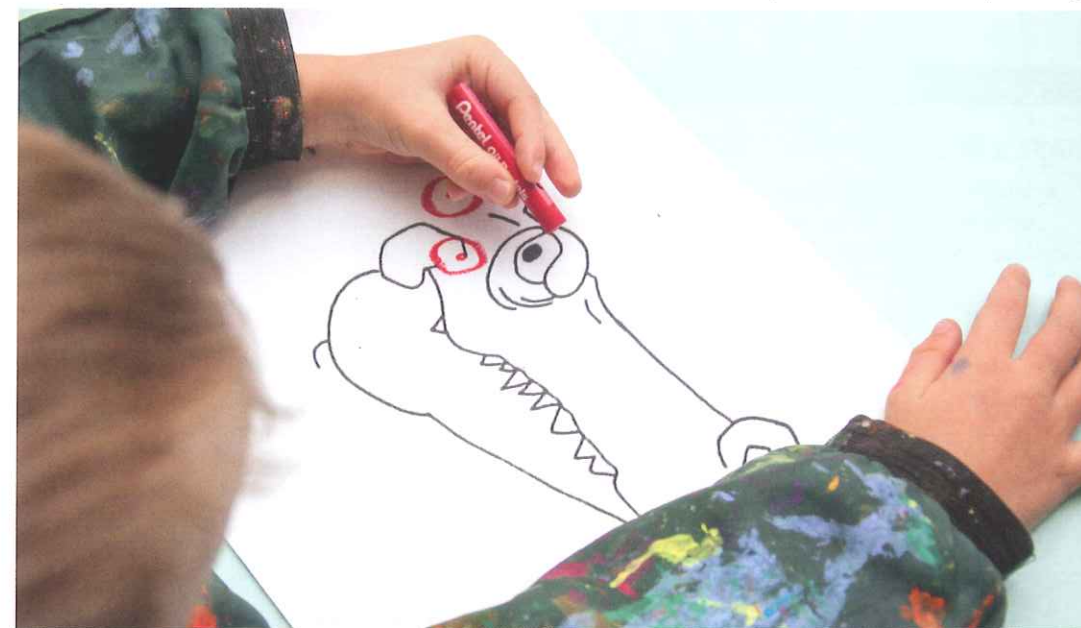
ÉTAPE 4 THÉÂTRALISATION

- Pour cette étape, il est possible d'utiliser un castelet ou un carton percé posé sur une table. Par groupe de deux (un sera la grenouille, et l'autre les 3 autres personnages), les élèves jouent l'histoire en insistant sur l'articulation.
- Pour cela, ils se placent derrière le castelet et agitent la marotte du personnage qu'ils jouent lorsqu'il intervient dans le dialogue.
- Cette séance peut être reprise plusieurs fois dans la semaine, pour que l'ensemble des élèves puisse interpréter les différents personnages.

Il est possible d'utiliser la marotte de la grenouille à d'autres moments, dès qu'il s'agit de prononcer distinctement, en ouvrant la bouche et lentement.

Prononcer distinctement
les syllabes d'un mot

Les élèves tracent avec une craie grasse un graphisme répété à l'intérieur d'un personnage.



ÉTAPE 3



Les élèves recouvrent
le personnage avec de l'encre
d'une couleur différente
de celle de la craie.



ÉTAPE 4

Les élèves utilisent leur marotte pour théâtraliser
l'histoire, en exagérant l'articulation
pour le personnage de la grenouille.





Prendre conscience
de la forme de la bouche
lors de l'articulation
d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

MAIS QUEL EST CE MOT ?

1 MATÉRIEL

- Les mots-images
(matériel page 71).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DES MOTS-IMAGES

- Montrer les mots-images (**matériel page 71**). Demander aux élèves de les nommer en articulant correctement. Insister sur le fait qu'il est important de se tenir droit et de lever la tête pour pouvoir bien prononcer un mot.

ÉTAPE 2 JEU AVEC DES MOTS DE LONGUEURS DIFFÉRENTES

- Placer au tableau 2 mots-images, l'un de 1 syllabe et l'autre de 4 syllabes.
- Choisir un mot-image, le prononcer sans émettre de son, en ne bougeant que les lèvres. Les élèves essaient de l'identifier. Ils peuvent alors le prononcer de la même manière.
- Reproduire avec d'autres couples de mots-images.
- Au bout de plusieurs mots, il est possible qu'un élève prenne la place de l'enseignant.

ÉTAPE 3 JEU AVEC DES MOTS DE LONGUEURS PROCHES

- Placer au tableau 2 mots-images, l'un de 2 syllabes et l'autre de 3 syllabes.
- Procéder comme dans l'étape précédente.

ÉTAPE 4 JEU AVEC DES MOTS DE MÊME LONGUEUR

- Placer au tableau des mots-images ayant le même nombre de syllabes.
- Procéder comme dans les étapes précédentes. Demander aux élèves d'expliquer comment ils ont trouvé la solution. Mettre en évidence la forme de la bouche lors de la prononciation.



3 DIFFÉRENCIATION

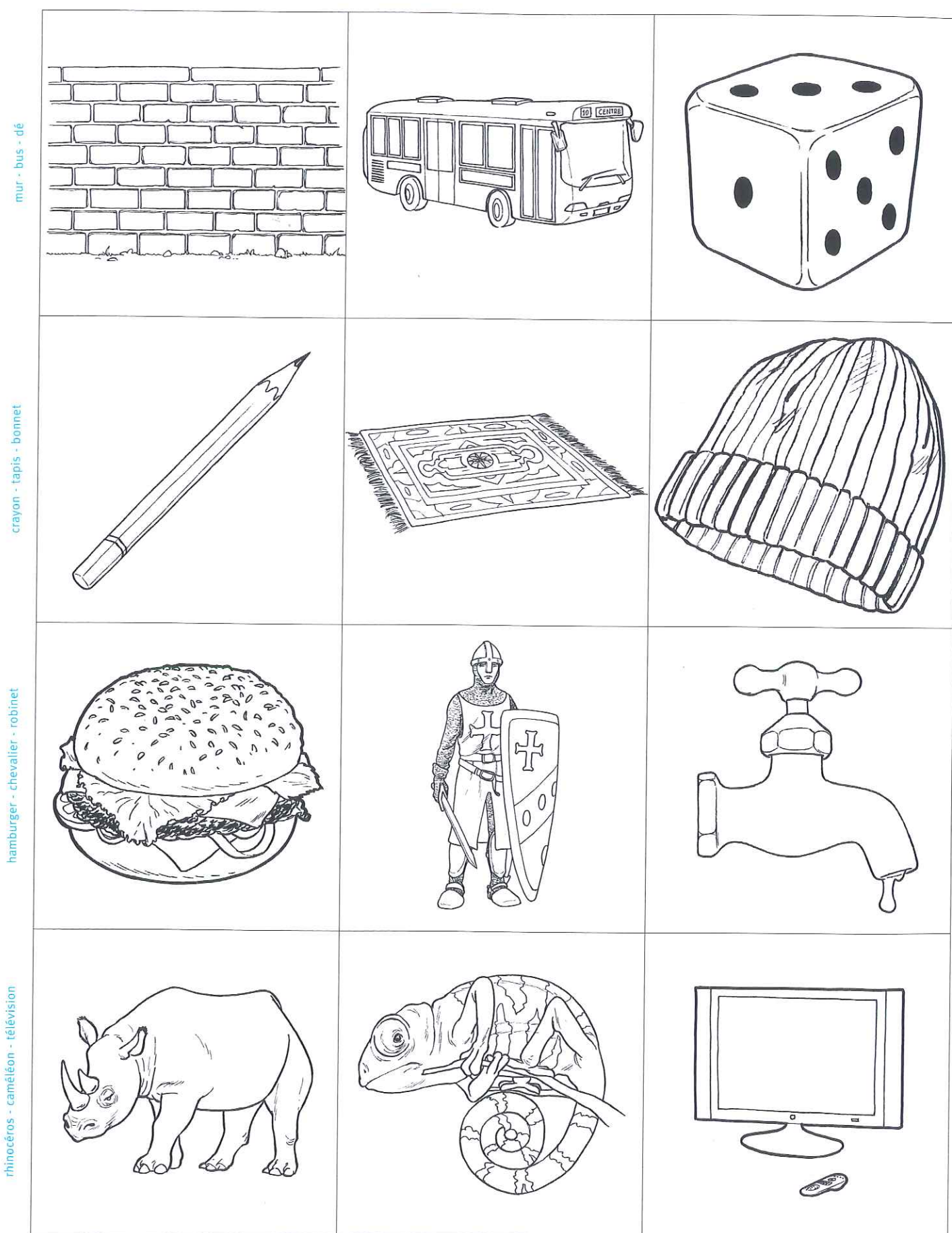
- Pour les élèves les moins performants, rappeler le nom des 2 mots-images avant d'en prononcer un des 2 sans émettre de son.

Cette activité peut être reproduite avec des titres de comptines étudiées en classe.

MAIS QUEL EST CE MOT ?

A4 ▶ A3
141 %

MATÉRIEL



1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES

4 SYLLABES

COMPTINES POUR ARTICULER

Gloups!

Christina Dorner

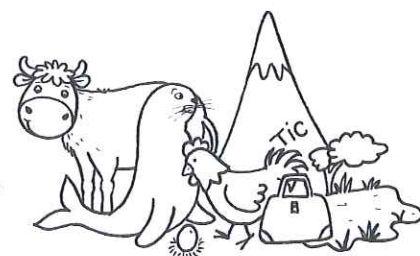
Le perroquet a le hoquet
Hic, hoc,
Le hérisson a des frissons
Friss, fross
Le coq a des tocs
Tic, toc
Et le crocodile affamé
Mange les hic, les hoc, les friss,
les fross, les tic et les toc.
GLOUPS!



Les fous

Roland Topor

Et ton phoque?
Et ton coq?
Et ton sac?
Et ton lac?
Et ton pic?
Et ton tic?
Et ton bœuf?
Et ton œuf?



Ils vont bien ce matin
Merci pour eux
Pour nous
On s'amuse comme des fous.

Le doudou

Christina Dorner

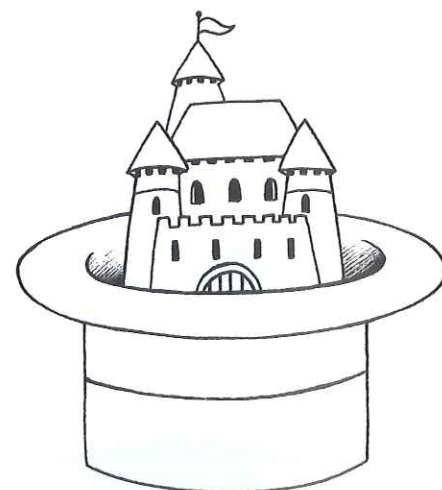
Ondine a un doudou très doux.
Le doudou d'Ondine est blanc,
Le doudou d'Ondine est plein de poils,
Le doudou d'Ondine dort dans ses bras.



Le chameau dans l'eau

Christina Dorner

Un chat, un château
Un château dans le chapeau.
Un chat, un chameau
Un chameau qui tombe dans l'eau!
PLOUF!



ACTIVITÉS LUDIQUES POUR ARTICULER

Echauffement vocal

Prononcer rapidement des syllabes proches.

Avant de réciter une comptine ou une chanson, prononcer une série de voyelles et la répéter rapidement (i-u-i-u / a-o-a-o).

Dans un second temps, prononcer une série de syllabes proches (ba-be-bi-bo-bu / ra-re-ri-ro-ru). Demander aux élèves de répéter ces syllabes de plus en plus vite.

L'appel articulé

Associer un mot à sa décomposition syllabique.

Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), appeler les élèves en prononçant distinctement les syllabes, en les séparant légèrement.

ALBUMS POUR ARTICULER

Oulibouniche

Prononcer des mots difficiles.

Mais où l'hibou niche?

Ces jeux phonétiques mettent en scène un hibou occupé à se cacher devant, derrière, dessus, dessous, dans tous ces endroits qui permettent de se situer par rapport aux choses.



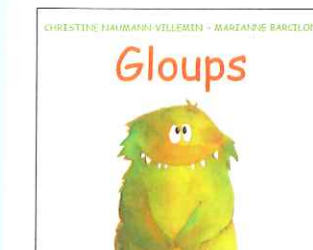
Oulibouniche
Corazza Lynda
© Editions du Rouergue 1999 • 11,20€

- › Lire l'album aux élèves.
- › Leur poser des questions de compréhension.
- › Une fois qu'ils ont compris l'histoire, leur demander d'expliquer le titre.
- › Jouer alors à prononcer ce titre de différentes façons: rapidement, en séparant les syllabes, à la manière de la grenouille à grande bouche.
- › Mémoriser avec les élèves le virelangue situé en fin d'ouvrage.

Gloups

Prononcer un mot difficile.

Un monstre essaie de ne pas tout dévorer sur son passage mais cela reste très difficile car il est très gourmand. À chaque fois qu'il avale quelque chose ou quelqu'un, il prononce le mot «gloups» d'un air gêné.



Gloups
Christine Naumann-Villemin,
Marianne Barclon
© L'Ecole des Loisirs 2009 • 5,60€

- › Lire l'album aux élèves.
- › Lors d'une seconde lecture, ne pas prononcer le mot «gloups» mais marquer un temps d'arrêt.
- › Demander aux élèves à tour de rôle de jouer le rôle du monstre, en disant "gloups".

JEUX COMPLÉMENTAIRES POUR ARTICULER

Anima'lire - Anima'dire

Prendre conscience de l'importance de l'articulation.

Distinguer, prononcer et répéter des mots à consonance proche.

Contenu

- 1 jeu Anima'dire: 58 cartes (29 paires) représentant des animaux dans différentes situations.
- 1 jeu Anima'lire: 36 cartes-dessins et 36 cartes-phrases.

Règles du jeu pour 4 à 8 joueurs

Jeu 1 Jeu de loto

L'enseignant sélectionne les cartes avec lesquelles il souhaite travailler et les répartit entre les joueurs. L'autre paquet de cartes (cartes identiques) constitue la pioche. Le premier joueur pioche une carte et la décrit sans la montrer. Le joueur qui a la carte identique montre l'image qui correspond et pose la carte piochée dessus. Le premier joueur à avoir recouvert toutes ses cartes a gagné la partie.

Jeu 2 Jeu de couples

Même principe mais c'est à chaque joueur de demander à un autre une carte qu'il aimerait avoir pour constituer une paire.



Grimassimix

Développer les muscles du visage.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 miroir
- 4 jetons
- 30 cartons Grimaces
- 55 cartes Grimaces
- 1 règle du jeu



Règle du jeu pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur tire une carte sur laquelle est dessinée une grimace. Il essaie de la reproduire afin de la faire deviner aux autres joueurs. Les autres joueurs essaient de trouver sur le plateau de jeu le carton grimace correspondant. Le plus rapide remporte la carte. Le premier à remporter 5 cartes a gagné la partie.



DÉCOUVRIR LES SYLLABES

JANVIER
FÉVRIER **3**

En MS, les élèves vont prendre conscience que le langage peut se découper en unités sonores et que chaque émission de voix correspond à une syllabe.

Pour ne pas compliquer la tâche des élèves, nous prenons le parti de découper les mots en syllabes orales et non écrites.

Il est donc important de prononcer clairement le mot tel qu'il se dit à l'oral et non comme il s'écrit.

On dira par exemple TO-MATE et non pas TO-MA-TE.

Les élèves vont découvrir les syllabes grâce à une segmentation des mots avec leur corps, avec des instruments de musique ou des objets.

Le dénombrement des syllabes viendra pour la plupart naturellement. Ne pas insister pour ceux qui auraient besoin de plus de temps.

Cette compétence sera approfondie en GS.

Nous nous sommes volontairement arrêtés à des mots de 3 syllabes pour ne pas surcharger cette première année d'éveil à la conscience phonologique.

Scander les syllabes d'un mot

Le langage robot

Le jeu des cerceaux

Jeu des cerceaux miniature

Au feu les pompiers!

Dénombrer les syllabes d'un mot

Les boîtes

Le jeu du collier

Les jetons

Combien de syllabes?

Comptines pour synchroniser les gestes et la parole

Comptines avec mots frappés

Activités ludiques pour découvrir les syllabes

Jeu complémentaire pour découvrir les syllabes

76

80

82

86

88

92

93

96

98

99

100

100





Scander les syllabes
d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 8 À 12 ÉLÈVES

Étapes 1 à 3

Étape 4
1 séance par étape

LE LANGAGE ROBOT

MATÉRIEL

- ÉTAPE 1
 - Des objets de la classe.
- ÉTAPE 3
 - Les mots-images (matériel pages 78 et 79).
 - Un sac à toucher ou une boîte de mouchoirs vide.
- ÉTAPE 4
 - Les mots-images (matériel pages 78 et 79).
 - Des instruments à percussion en bois.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DU LANGAGE ROBOT

- ▶ Proposer aux élèves de parler une nouvelle langue, celle des robots. Pour cela, il va falloir parler lentement, en séparant bien les syllabes.
- ▶ Montrer des objets de la classe et en nommer deux dans le langage robot. Demander à quatre élèves de chercher un objet dans la classe puis de venir le nommer avec ce nouveau langage. L'ensemble de la classe peut alors répéter chaque mot.
- ▶ Reproduire cette activité jusqu'à ce que tous les élèves soient passés.

ÉTAPE 2 ENTRAÎNEMENT AVEC LES PRÉNOMS

- ▶ Annoncer aux élèves qu'ils vont à nouveau parler le langage robot.
- ▶ Scander les syllabes de son prénom en tapant dans ses mains. Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle. L'ensemble de la classe répète le prénom en le scandant et en tapant dans les mains.
- ▶ En fin de séance, choisir le prénom d'un enfant et en scander les syllabes. Celui-ci choisit à son tour un prénom de la classe dont il scande les syllabes et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble de la classe ait participé au jeu.

ÉTAPE 3 ENTRAÎNEMENT AVEC DES MOTS-IMAGES

- ▶ Placer les mots-images dans le sac ou dans la boîte (matériel pages 78 et 79). Demander aux élèves de venir piocher un mot-image à tour de rôle. Remettre ce mot-image dans la boîte pendant que l'élève scande les syllabes du mot représenté en tapant dans ses mains.

ÉTAPE 4 RÉINVESTISSEMENT

- ▶ Former un cercle sur le tapis au coin regroupement et s'asseoir.
- ▶ Montrer une série de mots-images aux élèves (matériel pages 78 et 79). Leur demander de les nommer afin de s'assurer qu'ils sont tous connus des élèves.
- ▶ Placer ces cartes au centre du cercle face retournée.
- ▶ Laisser chaque élève choisir un instrument. Demander à chacun de tirer une carte à tour de rôle et de scander avec son instrument les syllabes du mot qu'elle représente. L'ensemble du groupe pourra alors scander les syllabes du mot-image avec son instrument pour la validation.

3 DIFFÉRENCIATION

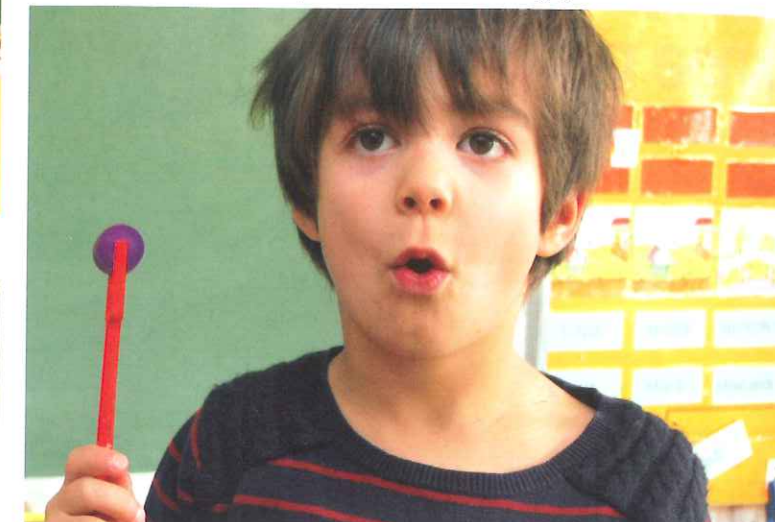
- ▶ Lorsqu'un élève hésite ou refuse le jeu, l'ensemble de la classe peut alors scander avec lui pour l'aider et le mettre en confiance.
- ▶ Privilégier les mots bisyllabiques pour les élèves les moins performants et des mots plus longs pour les plus performants. Il peut être judicieux de faire des groupes de niveau pour l'étape 4.

Il est possible de réaliser ces différentes activités en tapant des pieds ou en frappant ses mains sur ses cuisses.

Scander les syllabes
d'un mot

ÉTAPE 1

L'enseignant explique le langage robot en donnant différents exemples. Les élèves choisissent un objet et le nomment en langage robot.



ÉTAPE 2

À tour de rôle, les élèves scandent leur prénom en tapant dans les mains. L'ensemble de la classe répète le prénom en tapant dans les mains.



ÉTAPE 3
Les élèves piochent un mot-image et le scandent en tapant dans les mains.

ÉTAPE 4

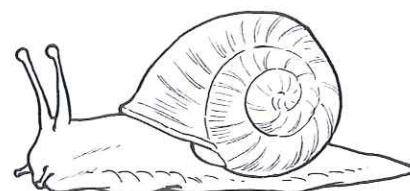
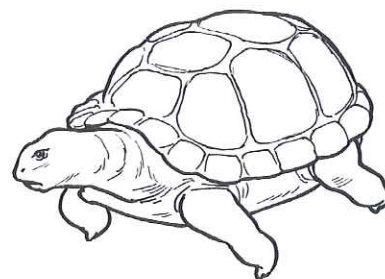
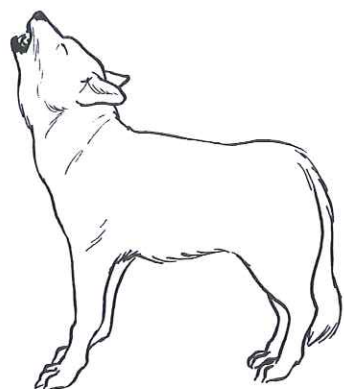
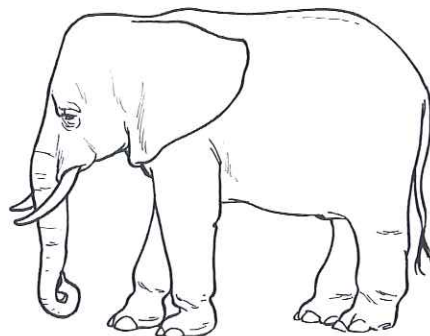
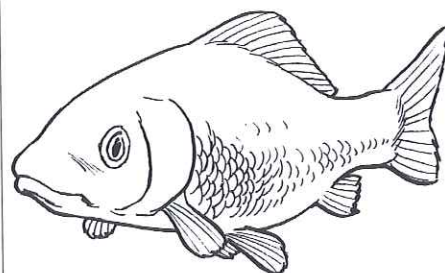
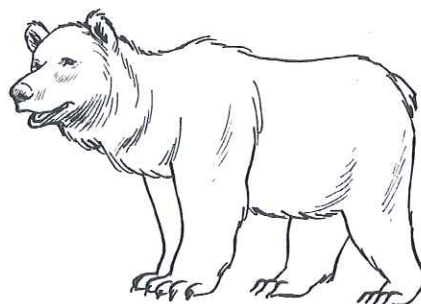
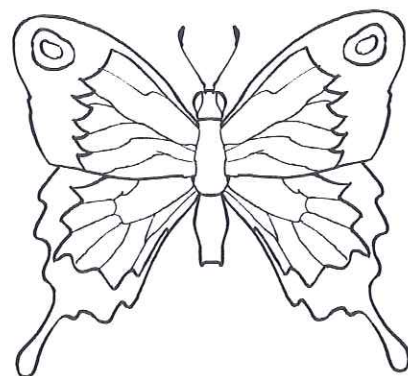
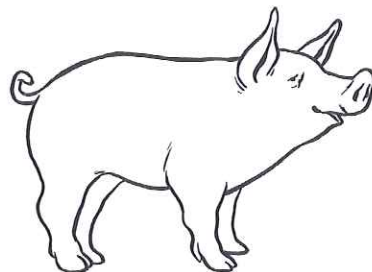
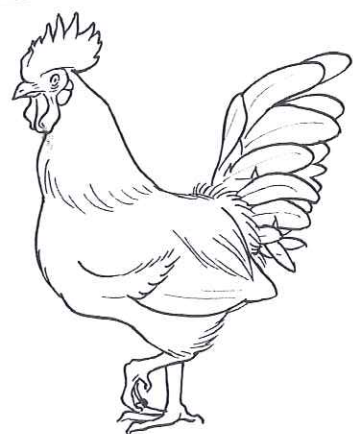
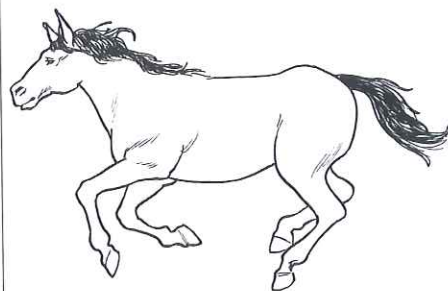
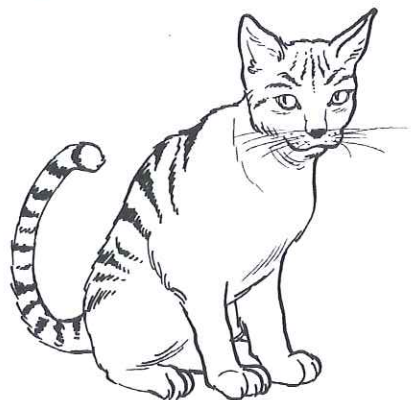
Les élèves scandent leur prénom avec un instrument de musique.



1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



chat - coq - ours - loup

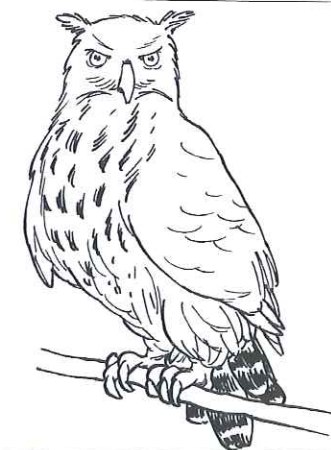
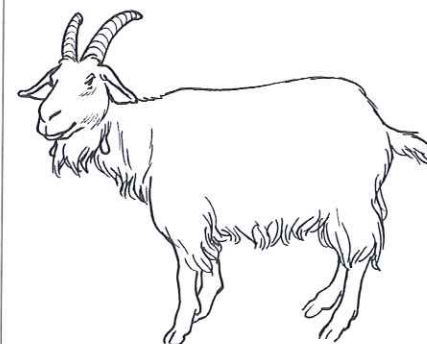
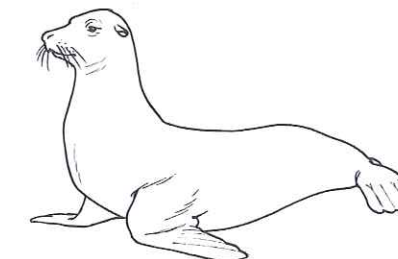
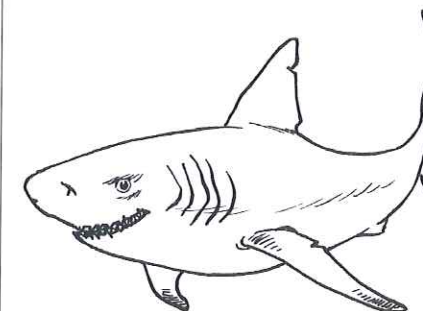
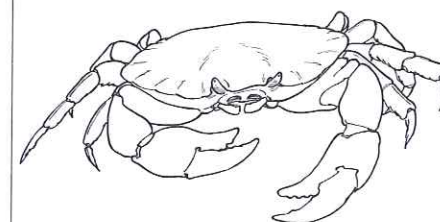
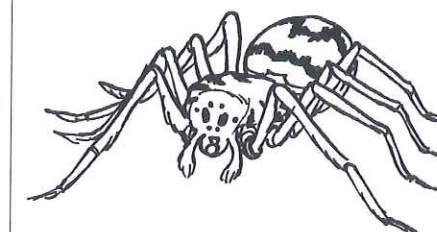
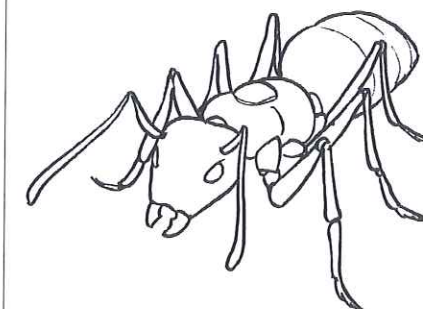
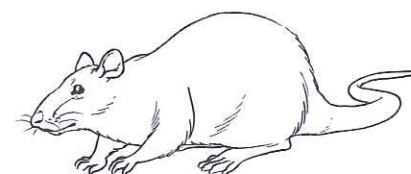
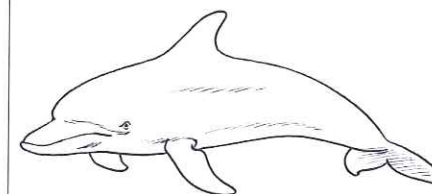
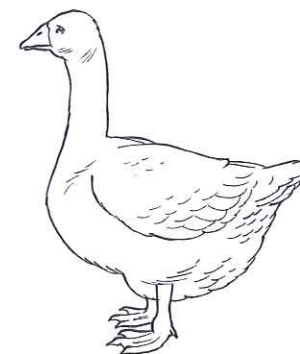
cheval - cochon - poisson - tortue

écureuil - papillon - éléphant - escargot

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



oie - rat - crabe - chèvre

dauphin - fourmi - requin - hibou

perroquet - araignée - otarie - kangourou



Scander les syllabes
d'un mot

12 À 16 ÉLÈVES
SALLE DE MOTRICITÉ

1 séance à réitérer

LE JEU DES CERCEAUX

1 MATÉRIEL

- Une boîte
- Les mots-images (matériel pages 84 et 85).
- 4 x 8 cerceaux de 4 couleurs différentes.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer 4 lignes de 8 cerceaux de couleurs différentes avec un plot au départ.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Choisir 4 élèves et les placer chacun devant un plot. À tour de rôle, ils tirent au sort un mot-image (**matériel pages 84 et 85**) et scandent les syllabes du mot qu'elle représente en sautant simultanément dans les cerceaux. Le premier arrivé au dernier cerceau a gagné.
- Afin que les élèves restent dans leur cerceau, circuler d'un élève à l'autre avec la boîte contenant les mots-images.

3 DIFFÉRENCIATION

- Lorsqu'un élève a des difficultés à scander, scander le mot pour lui et lui demander de sauter dans un cerceau après chaque syllabe prononcée.

Les élèves peuvent se mettre par groupes de 2.
Un élève tire un mot et le scande pendant que son coéquipier saute simultanément dans les cerceaux.

Scander les syllabes
d'un mot

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande avec lui le mot-image et saute après chaque syllabe dans un cerceau.
- Scande d'abord le mot-image avec ses mains, puis saute dans les cerceaux.
- Scande et saute simultanément.





JEU DES CERCEAUX MINIATURE

1 MATÉRIEL

- Les mots-images (matériel pages 84 et 85).
- Une planche de jeu par élève (matériel page 83).
- Un personnage miniature par élève.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- ▶ Montrer chaque mot-image l'un après l'autre et demander à un élève de le nommer (**matériel pages 84 et 85**).
- ▶ Demander à un autre élève de rappeler le jeu des cerceaux fait en salle de motricité.
- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu (**matériel page 83**) et un personnage placé sur la case de départ.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- À tour de rôle, les joueurs tirent au sort un mot-image, en scandent les syllabes et déplacent simultanément leur personnage du nombre de syllabes qui constituent le mot (1, 2 ou 3). Le premier arrivé au drapeau est le vainqueur.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment l'ensemble des mots-images utilisés.



ÉTAPE 2

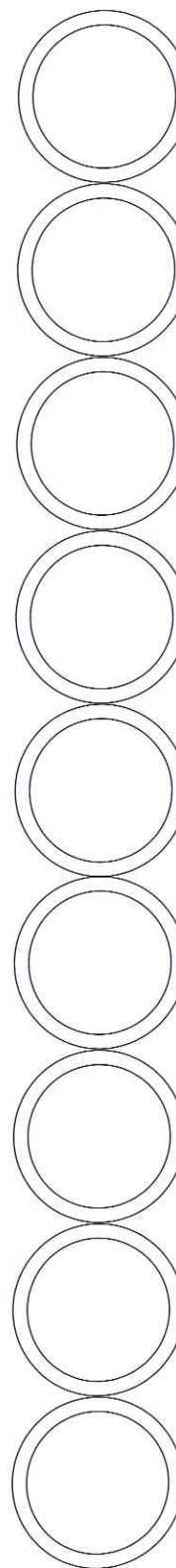
Les élèves piochent un mot-image, le scandent et avancent d'autant de cases que le mot contient de syllabes.



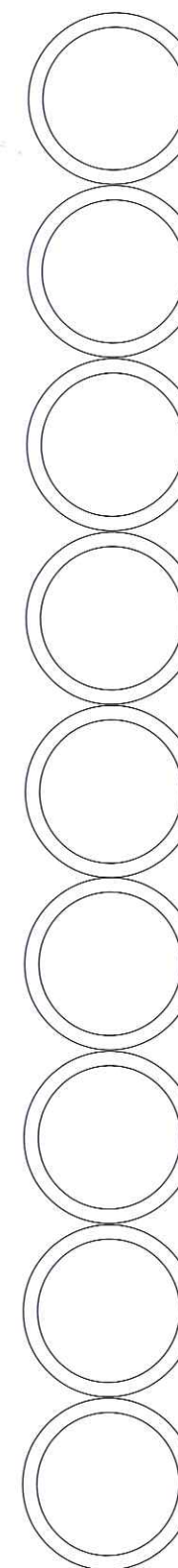
PROCÉDURES OBSERVÉES



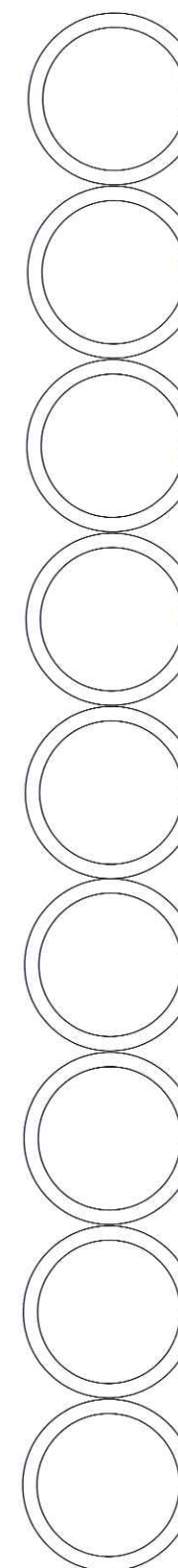
Pour ajouter une difficulté, cette activité peut être reproduite en utilisant non pas les mots-images, mais les photos des élèves de la classe ou leurs étiquettes prénoms.



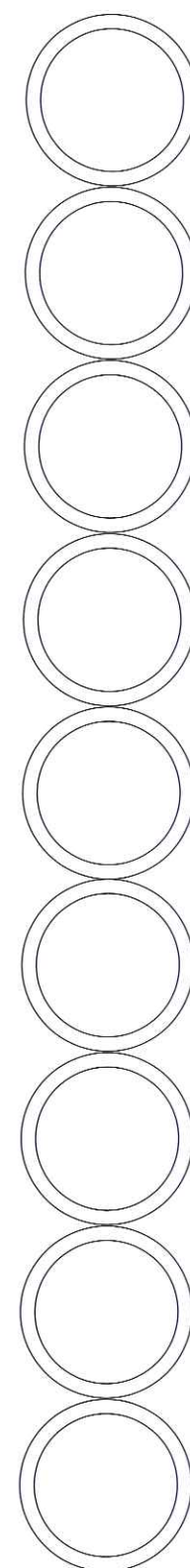
DÉPART



DÉPART



DÉPART

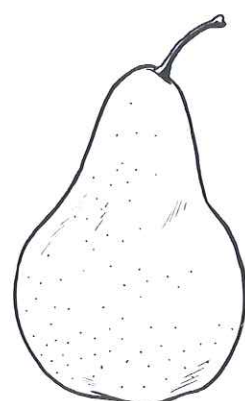
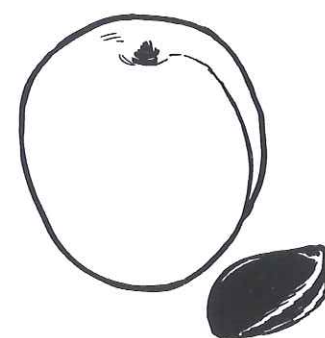
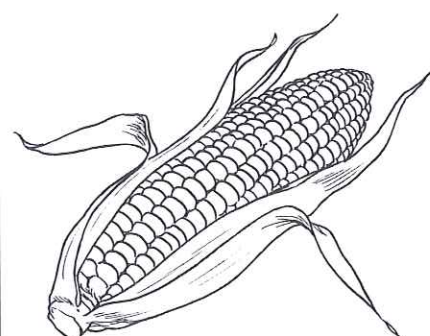
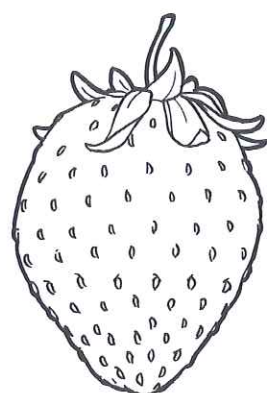
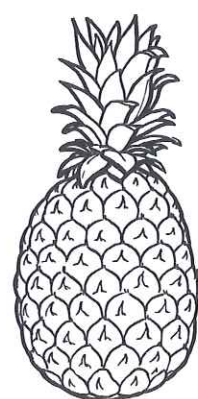
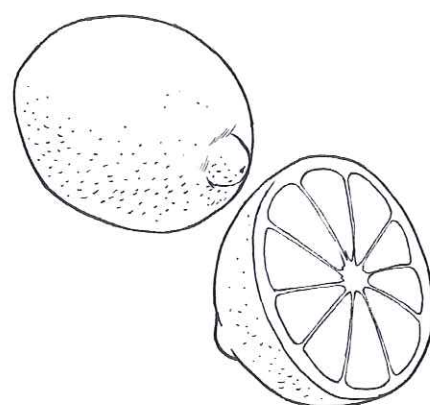
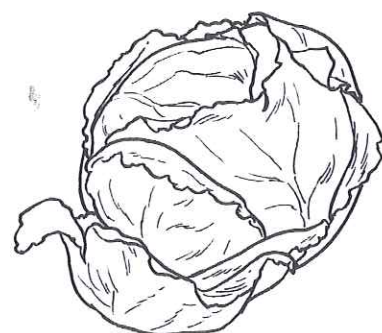
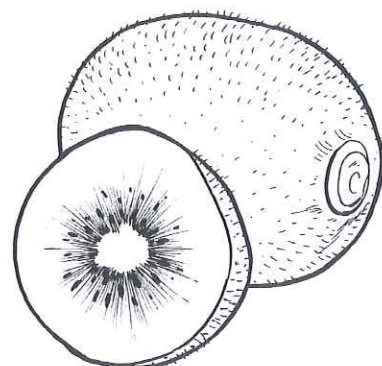


DÉPART

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



noix - chou - fraise - poire

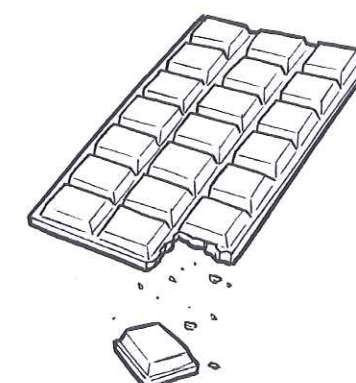
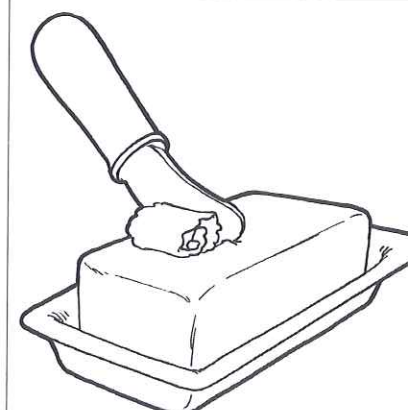
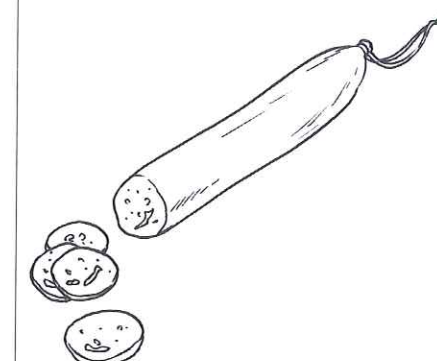
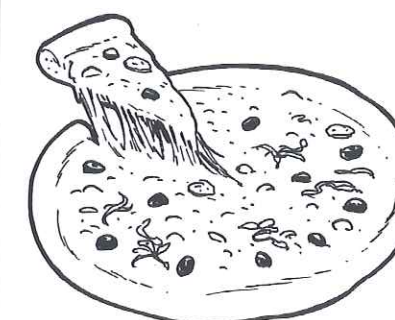
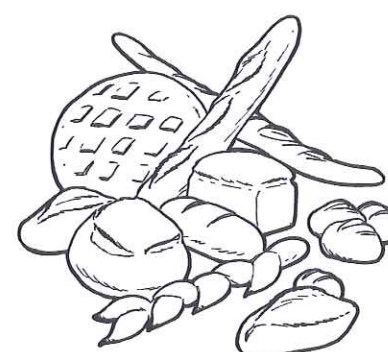
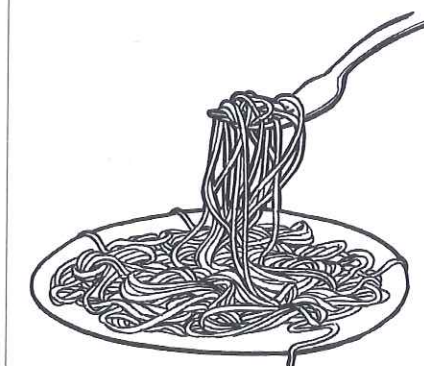
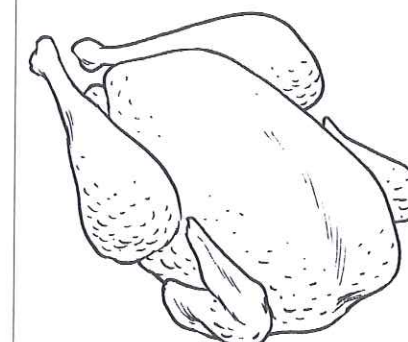
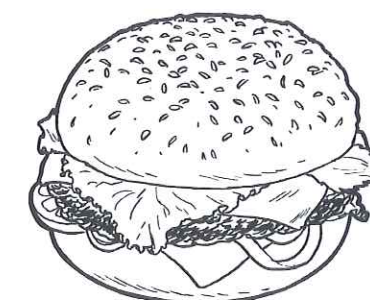
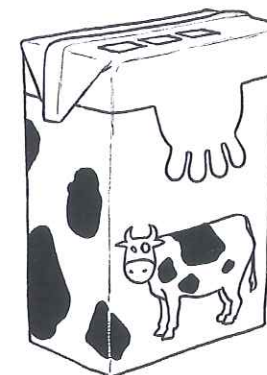
kiwi - citron - maïs - raisin

champignons - ananas - abricot - haricots

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



lait - riz - pain - beurre

croissant - poulet - pizza - yaourt

hamburger - spaghetti - saucisson - chocolat



Scander les syllabes
d'un mot

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES 1 séance
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

AU FEU LES POMPIERS!

1 MATÉRIEL

- Un plateau du jeu agrandi à 141% pour 4 élèves (matériel page 87).
- Les mots-images (matériel pages 90 et 91).
- Un pion de petite taille par élève.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer sur la table un plateau de jeu (matériel page 87) et une pioche constituée de mots-images (matériel pages 90 et 91) pour 4 élèves. Placer 4 pions sur la case départ. Chaque joueur choisit son pion.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Chaque joueur tire une carte et avance du nombre de syllabes que contient le mot représenté. Le premier qui arrive en haut de l'échelle a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- Demander aux élèves les moins performants d'avancer leur pion en même temps qu'ils scandent le mot-image pour synchroniser parole et mouvement.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment les mots-images utilisés dans le jeu



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Scande, dénombre les syllabes sur ses doigts puis avance sur la planche de jeu.
- Scande et avance simultanément en synchronisant geste et parole.

ÉTAPE 2

Les élèves avancent du nombre de syllabes présentes dans le mot-image.



Il est possible de rajouter une règle à ce jeu en insérant des cartes jokers dans la pioche. Les élèves choisissent alors le mot qu'elles représentent.

Un plateau de jeu pour 4 élèves

AU FEU LES POMPIERS

A4 > A3
141%

MATÉRIEL





LES BOÎTES

1 MATÉRIEL

- Un sac.
- Les mots-images (matériel pages 90 et 91).
- Des boîtes avec les nombres 1 à 3 (matériel page 89).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DU JEU

- Choisir l'image d'un mot bisyllabique (**matériel pages 90 et 91**). Scander les syllabes du mot en tapant dans les mains et placer son image dans la boîte portant le nombre 2 (**matériel page 89**).
- Demander aux élèves d'expliquer pourquoi cette image a été placée dans cette boîte plutôt que dans une autre.

ÉTAPE 2 RANGEMENT DES MOTS-IMAGES

- Expliquer la règle du jeu : prendre chacun son tour un mot-image, le scander et le placer dans la boîte correspondant au nombre de syllabes du mot représenté. Réaliser d'abord plusieurs exemples afin que tous les enfants aient compris la consigne.



ÉTAPE 3 VALIDATION

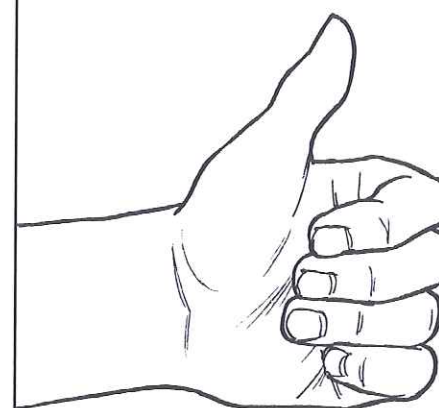
- L'ensemble de la classe peut alors intervenir pour valider ou non le choix de la boîte.

3 DIFFÉRENCIATION

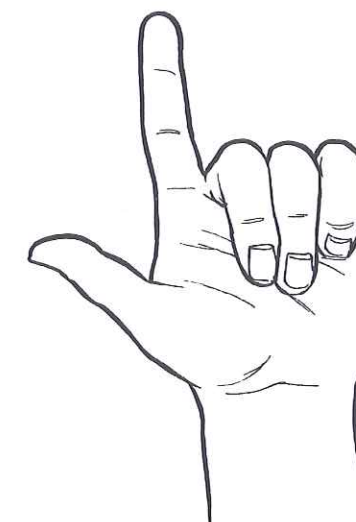
- Pour les élèves les moins performants, dénombrer avec les doigts lorsqu'ils scandent les syllabes du mot, puis leur demander de compter le nombre de doigts.

Demander aux élèves de donner oralement un mot et de dire dans quelle boîte il faudrait le ranger.

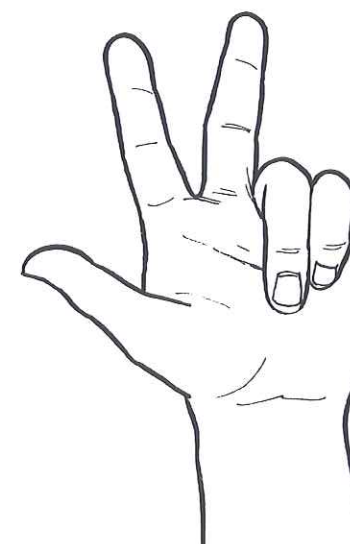
1



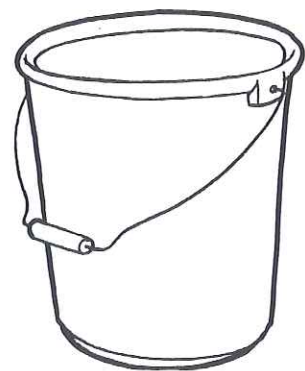
2



3



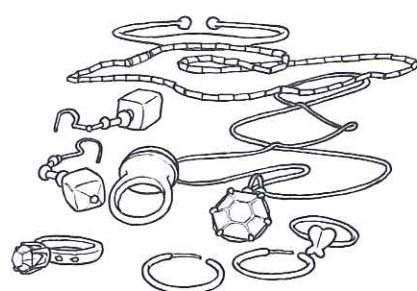
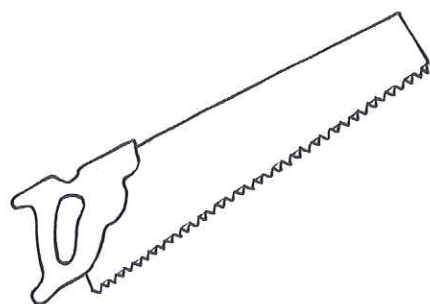
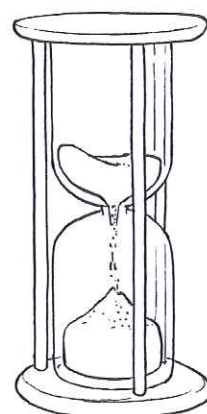
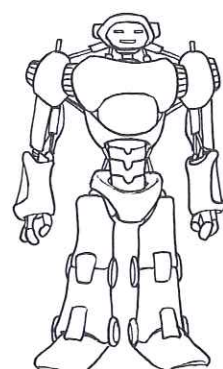
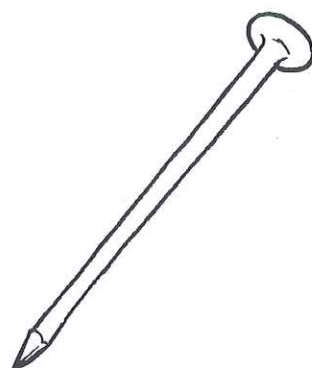
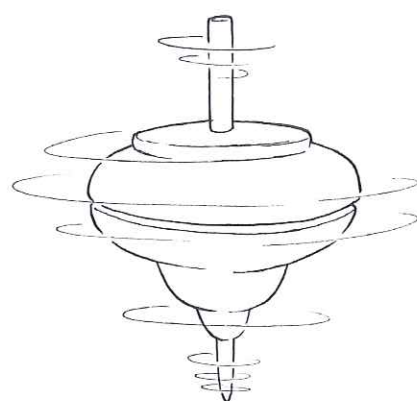
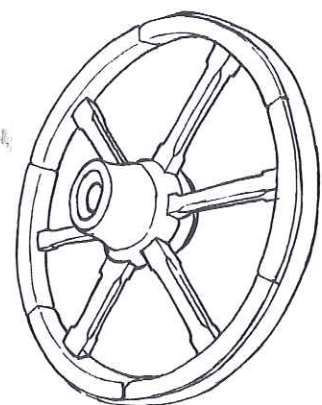
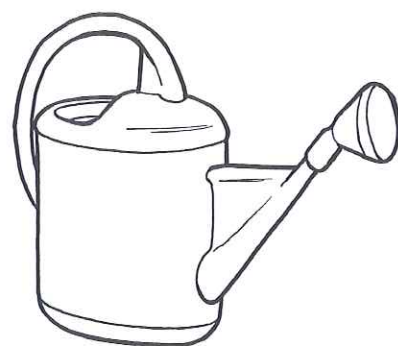
1 SYLLABE



2 SYLLABES



3 SYLLABES

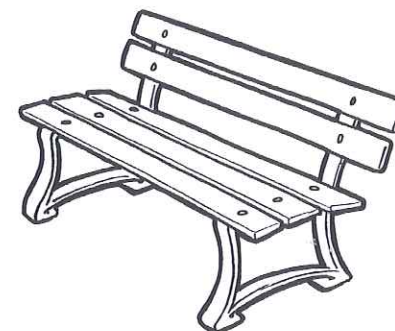


seau - roue - clou - scie

poupée - toupie - robot - bijoux

arrosoir - parapluie - sablier - brosse à dents

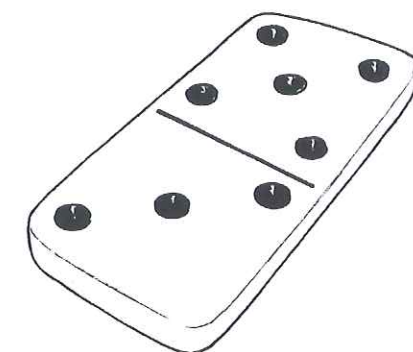
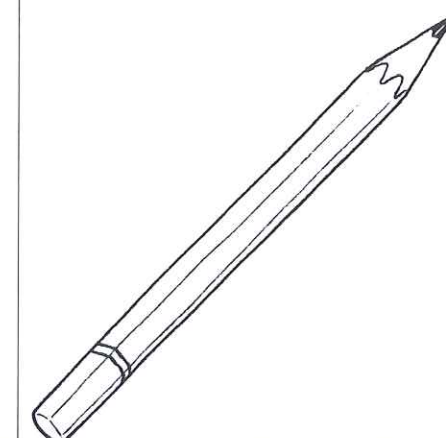
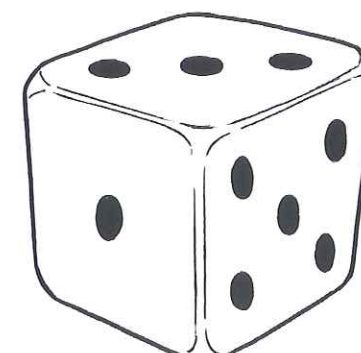
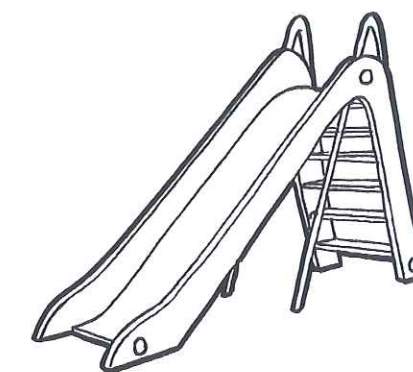
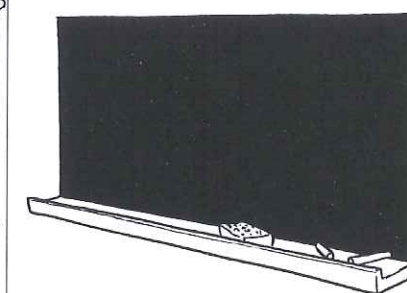
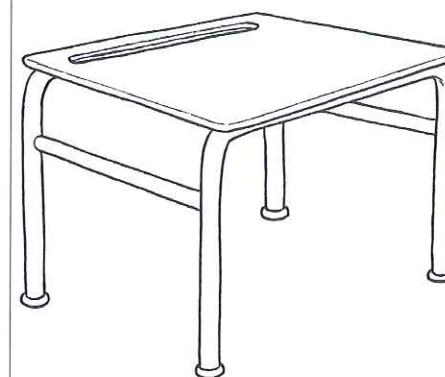
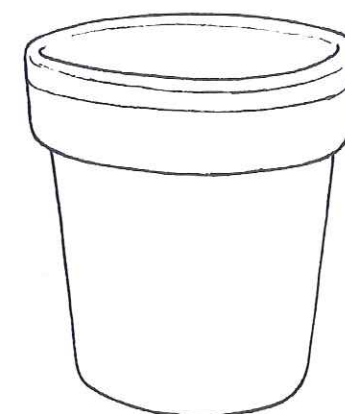
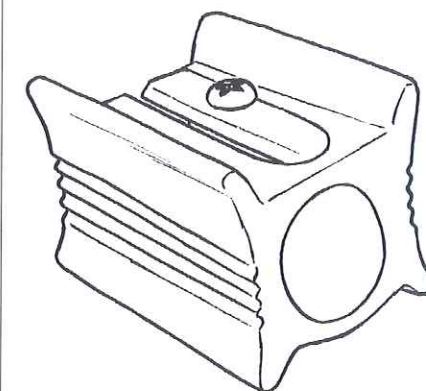
1 SYLLABE



2 SYLLABES



3 SYLLABES



banc - pot - table - dé

ciseaux - pinceau - tableau - crayon

taille-crayon - tablier - toboggan - domino



Dénombrer les syllabes
d'un mot

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 4 À 6 ÉLÈVES

1 séance

LE JEU DU COLLIER

1 MATÉRIEL

- Les mots-images (matériel page 94).
- Un lacet de collier par élève.
- Des perles.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Donner à chaque élève un lacet de collier et former une pioche avec les mots-images (matériel page 94) au centre de la table.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- À tour de rôle, les élèves tirent une carte. Ils scandent les syllabes du mot qu'elle représente en tapant dans les mains et prennent autant de perles que le mot contient de syllabes.
- Au bout de 4 tours, on compare les colliers. Celui qui a le collier le plus long a gagné.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Dénombrer avec les doigts les syllabes puis prend le bon nombre de perles.
- Prend les jetons en scandant simultanément le mot, en synchronisant le geste et la parole.



3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, dénombrer avec les doigts lorsqu'ils scandent les syllabes du mot, puis leur demander de compter le nombre de doigts.
- Pour cette activité, il est préférable de faire des groupes homogènes et de choisir des mots plus ou moins difficiles en fonction du niveau.



La même activité peut être reprise avec des puzzles de la classe. Les élèves placent autant de pièces que leur mot-image contient de syllabes.



Dénombrer les syllabes
d'un mot

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 4 À 6 ÉLÈVES

1 séance

LES JETONS

1 MATÉRIEL

- Les mots-images (matériel page 95).
- Une barquette par élève.
- Une soixantaine de jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Donner à chaque élève une barquette et placer une pioche avec les mots-images (matériel page 95) au centre de la table.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- À tour de rôle, les élèves tirent une carte. Ils scandent les syllabes du mot qu'elle représente en tapant dans leurs mains et disent combien le mot a de syllabes. Ils reçoivent alors autant de jetons que leur mot contient de syllabes.
- Au bout de 4 tours, on dénombre les jetons de la barquette. Celui qui en a le plus a gagné.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Scande, dénombre les syllabes sur ses doigts puis prend le bon nombre de jetons.
- Scande et prend simultanément les jetons.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, dénombrer avec les doigts lorsqu'ils scandent le mot, puis leur demander de compter le nombre de doigts.
- On peut rajouter une règle: lorsqu'un joueur se trompe, il rend un jeton à l'enseignant.

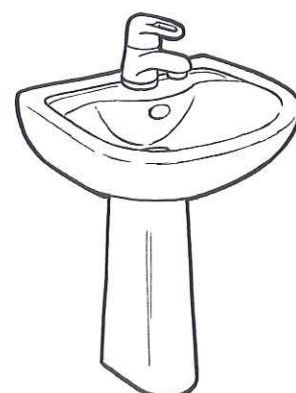
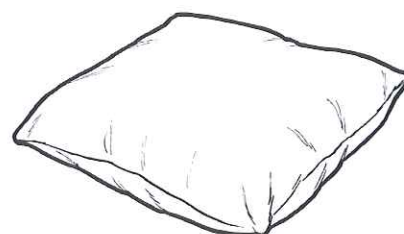
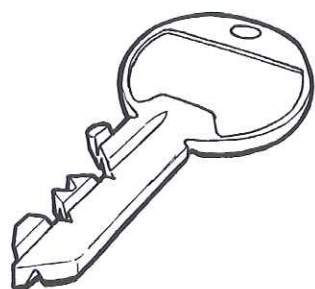
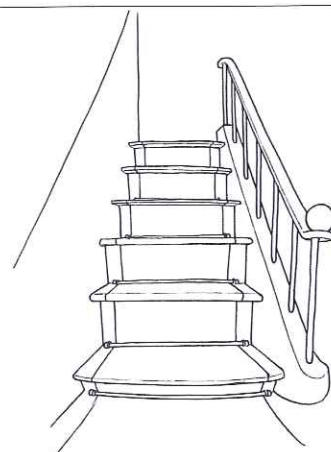
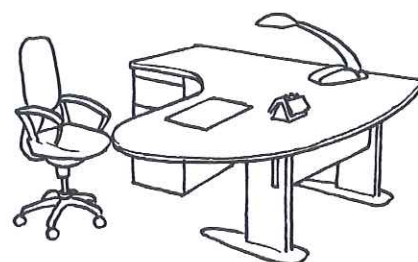
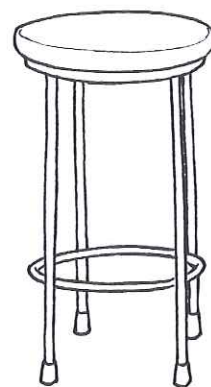
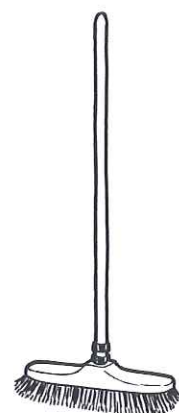
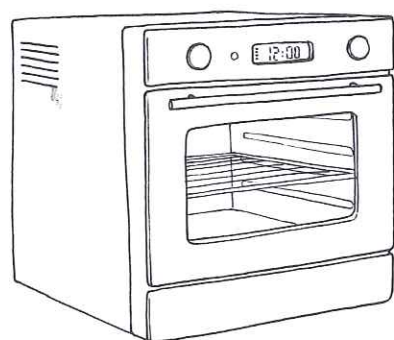
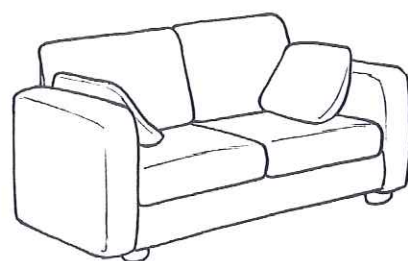
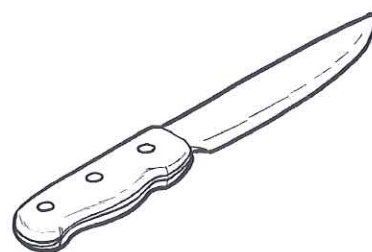
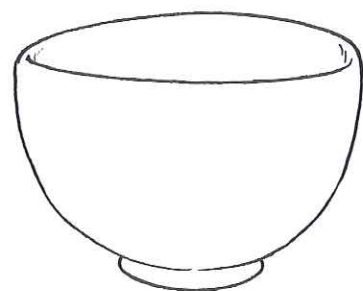


Proposer l'évaluation *Combien de syllabes ?* (document élève pages 96 et 97) en adaptant le niveau en fonction des élèves. 3 niveaux de difficulté sont indiqués: •, •• ou •••.

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



bol - four - lit - clé

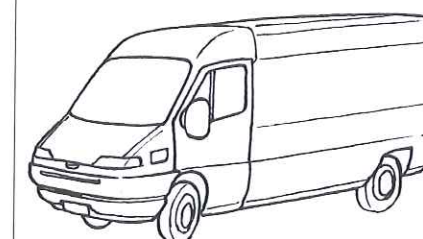
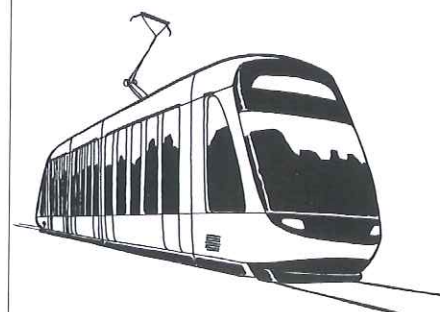
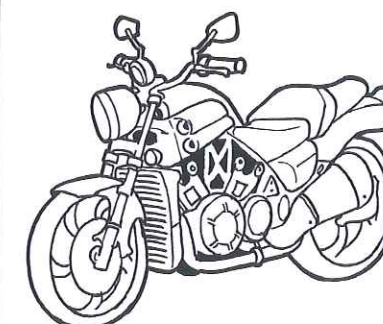
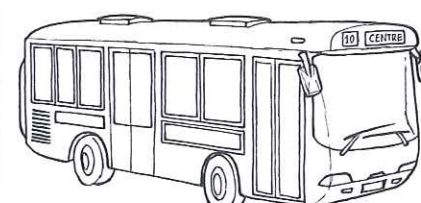
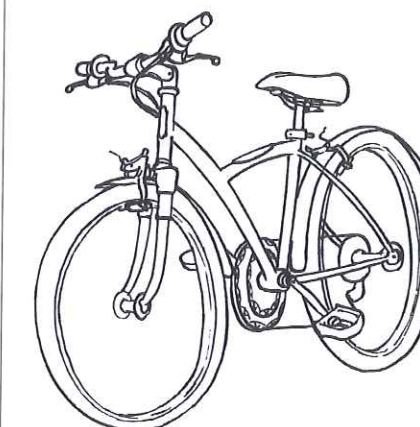
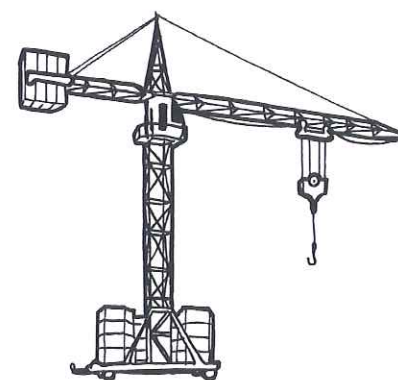
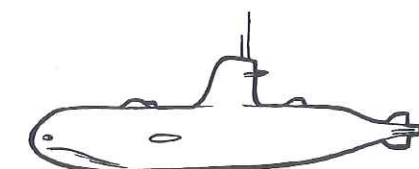
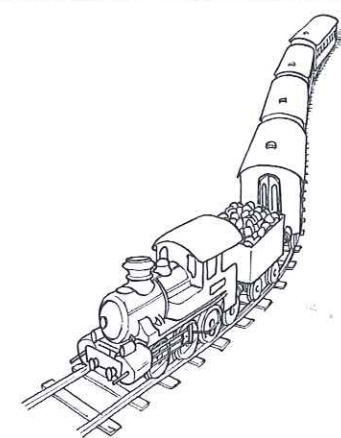
couteau - balai - bureau - coussin

canapé - tabouret - escalier - lavabo

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



train - grue - bus - tram

tracteur - vélo - moto - camion

sous-marin - camping-car - montgolfière - camionnette

PRÉNOM

DATE

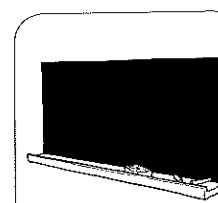
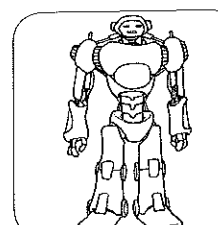
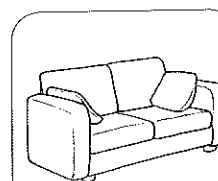
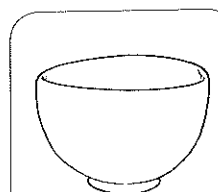
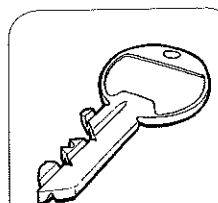
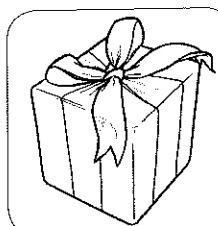
Découvrir l'écrit

SCANDER ET DÉNOMBRER LE NOMBRE DE SYLLABES D'UN MOT.



COMBIEN DE SYLLABES ?

Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes dans chaque mot-image.



cadeau - clé - bol - canapé - robot - tableau

PRÉNOM

DATE

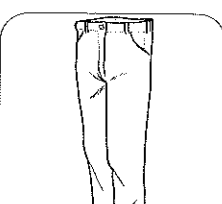
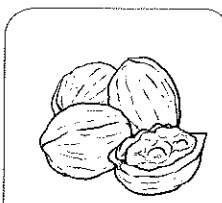
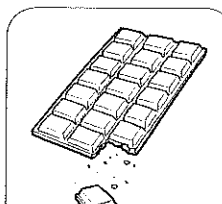
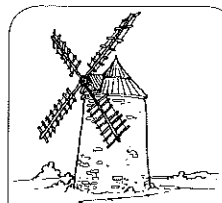
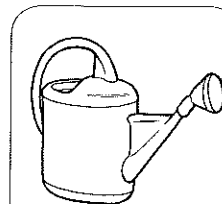
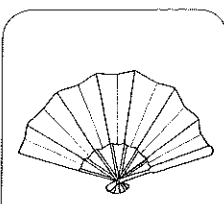
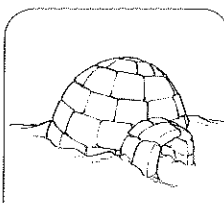
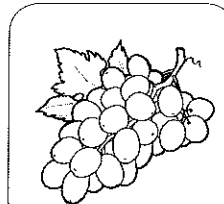
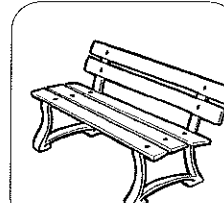
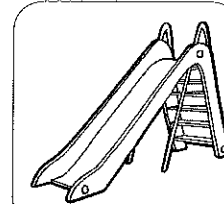
Découvrir l'écrit

SCANDER ET DÉNOMBRER LE NOMBRE DE SYLLABES D'UN MOT.



COMBIEN DE SYLLABES ?

Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes dans chaque mot-image.



toboggan - arrosoir - banc - moulin - raisin - chocolat - panda - noix - igloo - brocoli - éventail - pantalon

COMPTINES POUR SYNCHRONISER LES GESTES ET LA PAROLE

Les comptines à scander

Ces comptines peuvent être utilisées pour scander les syllabes des mots.

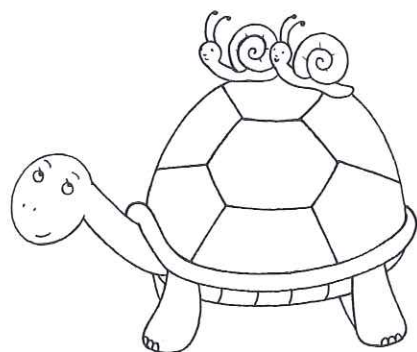
En effet, il est possible de les réciter en tapant dans ses mains chaque syllabe, ou en sautant.

On peut aussi utiliser des instruments de musique comme les claves pour remplacer certains mots.

Sur le dos de la tortue

Christina Dorner

Co, co, hue!
La tortue
Hue, co, co!
Sur son dos
Transporte deux escargots!



Je suis encore fatigué

Christina Dorner

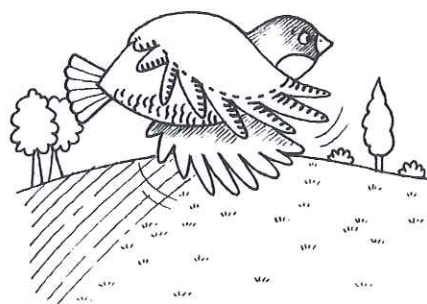
Chut, chut,
C'est l'heure d'aller se coucher
Chut, chut
On descend tous les volets.
Chut, chut
Les paupières vont se fermer.



La perdrix

Christina Dorner

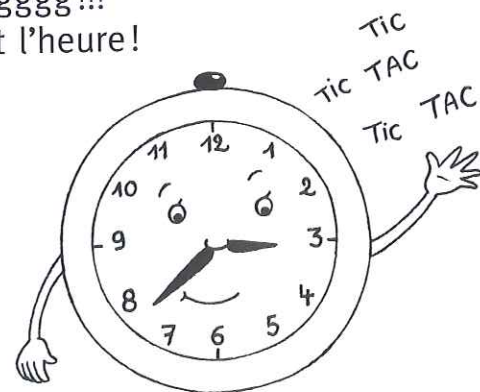
Vou, vou, vou,
Au gré du vent,
Flap, flap, flap,
Annonce le printemps,
Cui, cui, cui
Voici la perdrix!



C'est l'heure!

Christina Dorner

Tic, tac,
Tic, tic, tac,
Tac, tac, tic,
Tic, tac, tic,
Dringggg!!!
C'est l'heure!

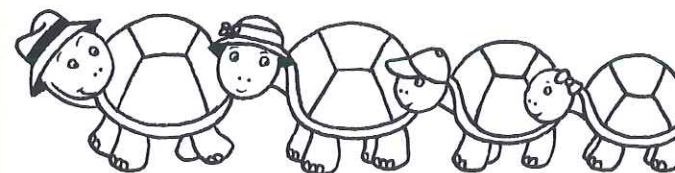


La famille tortue



Jamais on n'a vu
Jamais on ne verra
La famille tortue courir après les rats
Le papa tortue et la maman tortue
Et les enfants tortue
Iront toujours au pas!

*On chante une deuxième fois en remplaçant «vu» et «verra» par un frappé dans les mains pour chaque syllabe.
On chante une troisième fois en ajoutant un claquement de langue à la place du mot «tortue».
On chante une quatrième fois en ajoutant un wizz à la place de «rats» et en mimant leur fuite.
On chante une cinquième fois en ajoutant un tapement de pied à la place du mot «pas».*



Le loup gourmand

Christina Dorner

Miam, miam, miam
Le loup a faim!
Miam, miam, miam
À table, à table!
Miam, miam, miam
Bon appétit!
Miam, miam, miam
Ce sera toi qui seras choisi!



COMPTINES AVEC MOTS FRAPPÉS

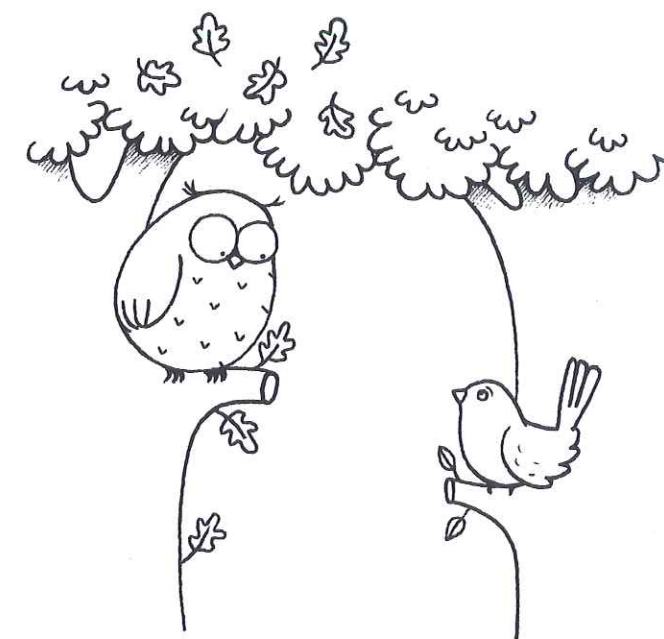
Dans certaines comptines, il est possible de supprimer des mots et de les remplacer par des sons, des gestes ou des frappés.

Dans la forêt lointaine



Dans la forêt lointaine
On entend le coucou
Du haut de son grand chêne
Il répond au hibou
Coucou, coucou, coucou,
Hibou, coucou.
Coucou, coucou, coucou,
Hibou, coucou.

*On chante une deuxième fois en remplaçant le mot coucou par 2 claquements de langue.
On chante une troisième fois en remplaçant le mot hibou par 2 frappés dans les mains.*



ACTIVITÉS LUDIQUES POUR DÉCOUVRIR LES SYLLABES

La chasse aux mots

Associer un mot à un nombre de syllabes.

Jeu n°1 Une série de 3 mots-images d'une, deux et trois syllabes est affichée au tableau. Un élève choisit un mot et en scande les syllabes avec le tambourin. Ses camarades essaient de retrouver de quel mot-image il s'agit.

Jeu n°2 Jeu identique au précédent, mais au lieu de scander avec un tambourin, l'élève saute autant de fois qu'il y a de syllabes.

L'appel frappé

Associer un prénom à un nombre de syllabes.

Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), frapper dans ses mains une, 2, 3 ou 4 fois. Ces frappés représentent un nombre de syllabes. Les élèves dont le prénom comporte le nombre de syllabes frappé se lèvent, se rangent ou vont chercher leurs affaires.

Les marionnettes

Associer un mot à un nombre de syllabes.

- Présenter une marionnette aux élèves. Expliquer que celle-ci est muette mais qu'elle peut ouvrir la bouche à chaque syllabe qu'elle prononce. Comme elle est muette, aucun son ne sort de sa bouche.
- Afficher 2 mots-images au tableau d'animaux : zèbre et rhinocéros.
- Demander à la marionnette de choisir un des mots-images et d'essayer de le dire. La marionnette ouvre une fois la bouche à chaque syllabe. Si elle choisit le mot zèbre, elle ouvrira la bouche une seule fois. Les élèves vont alors être amenés à trouver le mot choisi par la marionnette.
- Pour valider leur réponse, ils scandent les syllabes du mot en même temps que la marionnette ouvre sa bouche.

JEU COMPLÉMENTAIRE POUR DÉCOUVRIR LES SYLLABES

Carole et ses drôles de recettes

Scander les syllabes d'un mot.
Associer un mot à un nombre de frappés.

Contenu

- 48 cartes (16 cartes *Ingrédients*, 20 cartes *Recette*, 6 cartes *Marmiton*, 6 aides de jeu)
- 1 cuillère en bois
- 1 règle du jeu

Règle du jeu pour 3 à 6 joueurs

On place toutes les cartes *Ingrédients* à découvert sur la table. Le meneur de jeu prend une carte *Recette*. Il indique la composition de la recette en tapant avec la cuillère en bois le nombre de syllabes de chaque ingrédient. Entre 2 ingrédients, il mélange avec la cuillère en bois. Quand il a terminé, les joueurs posent la main sur la carte *Ingrédients* qu'ils pensent être la bonne. Celui qui a choisi la bonne carte la gagne. Pour simplifier la partie, il est possible d'enlever les recettes contenant de la noix de coco.



Carole et ses drôles de recettes
Anja Wrede
© Asmodee Éditions 2012 • À partir de 14,98€

DÉCOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE

MARS
AVRIL 4

Une fois la segmentation des mots en syllabes bien intégrée, il sera possible de repérer des syllabes identiques dans des mots.

Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques

Pareil ou pas pareil?

102

Dans un premier temps, il s'agira de discriminer des syllabes isolées puis de réussir à les extraire des mots pour pouvoir les comparer. Cette comparaison portera d'abord sur les syllabes d'attaque des mots, généralement plus faciles à identifier pour les élèves que les syllabes suivantes.

Repérer une syllabe répétée en début de mot

La comptine de papa

104

Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

Quelle syllabe d'attaque?

106

Familles de syllabes d'attaque

109

À l'attaque des syllabes!

112

Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque

Qui s'est trompé de famille?

114

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

Loto à colorier

116

Paires de syllabes d'attaque

118

Chacun sa famille

122

Comptines avec répétitions de syllabes

124

Activités ludiques pour découvrir les syllabes d'attaque

125

Jeux complémentaires pour découvrir les syllabes d'attaque

126





Identifier des phrases,
des mots et des syllabes
identiques

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance par étape

PAREIL OU PAS PAREIL ?

1 MATÉRIEL

- ÉTAPE 1
- L'album



Je veux pas aller à l'école
de Stéphanie Blake
© L'École des Loisirs • 2007 • 12 €

- ÉTAPES 2, 3 ET 4
- Un carton rouge et un carton vert d'environ 8x10 cm par élève.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

- Lire l'album *Je veux pas aller à l'école*. Poser des questions de compréhension afin de s'assurer que tous l'aient compris.
- Demander aux élèves de citer la phrase qui est la même sur toutes les pages de l'album : « Ça va pas, non ? »

ÉTAPE 2 REPÉRAGE DE PHRASES IDENTIQUES

- Expliquer que l'activité va consister à écouter deux phrases et à lever le carton vert si les phrases entendues sont identiques et le carton rouge dans le cas contraire.
- Proposer dans un premier temps des phrases très différentes :
Exemples
Papa est au marché.
Papa fait la vaisselle.
- Donner ensuite des phrases différentes mais dont le sens est proche :
Exemples
Maman prépare le repas.
Maman a fait le repas.

ÉTAPE 3 REPÉRAGE DE MOTS IDENTIQUES

- Expliquer le « jeu du pouce ». Prononcer 2 mots. Si ces 2 mots sont les mêmes, les élèves lèvent leur pouce. Sinon, ils le baissent. Donner d'abord des mots bisyllabiques : maison, patron, baguette, chaussette, chaussure, poulet...
- Donner par la suite des mots monosyllabiques :
Exemples
chat, rat, plat, loup, trou, lit, riz, roue, bout, fou, bas, pas, mot, grue, lu, joue, zoo, dos, bras, pied, main, nain, train.
- Proposer d'abord des mots bien distincts puis des mots ayant une prononciation proche (rime identique).
Exemples
Chou, loup, chat, rat, pot, mot, lu, rue, prix, tri...

ÉTAPE 4 REPÉRAGE DE SYLLABES IDENTIQUES

- Demander aux élèves de rappeler la règle du « jeu du pouce ».
- Proposer le même jeu avec les syllabes.
- Il est important d'exagérer l'articulation afin que les élèves distinguent bien lorsque les syllabes sont différentes. Dans un premier temps, les syllabes confrontées seront très différentes. Puis en fonction du niveau des élèves, il est possible de leur proposer des syllabes ayant la même attaque ou la même rime.

Identifier des phrases,
des mots et des syllabes
identiques

ÉTAPE 2

Si les 2 phrases entendues sont identiques, les élèves lèvent le carton vert. Sinon, ils lèvent le carton rouge.

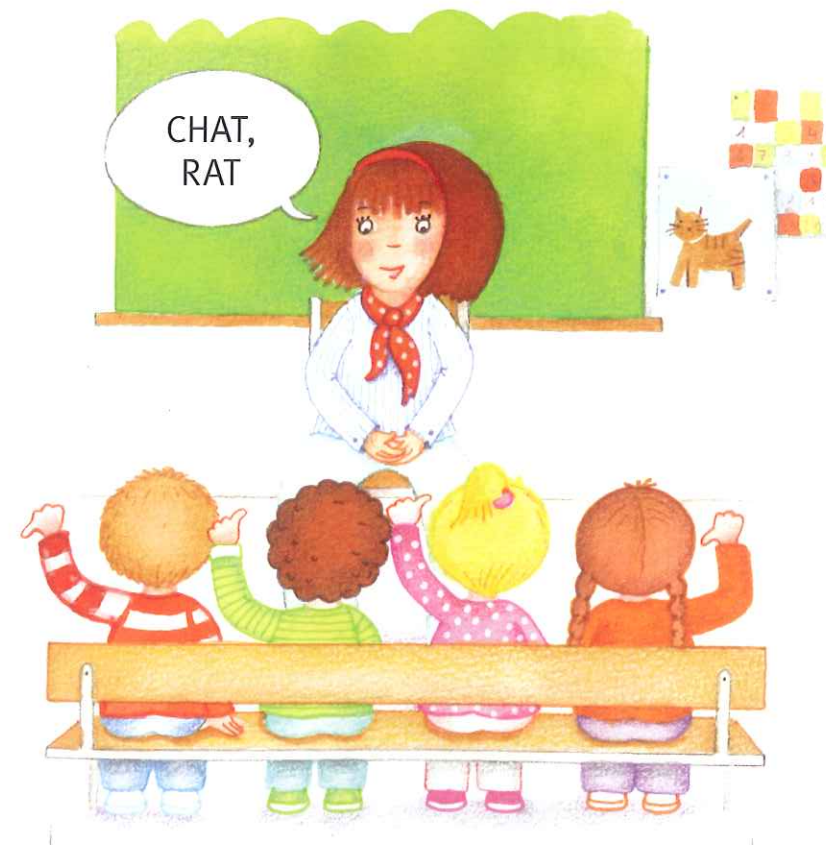
PAREIL

PAS PAREIL



ÉTAPE 3

Les élèves lèvent le pouce s'ils entendent 2 mots identiques et le baissent dans le cas contraire.



En salle de motricité, les élèves sont placés en ligne. Donner 2 syllabes. Si elles sont identiques, ils peuvent avancer d'un pas. Sinon, ils ne doivent pas bouger. Celui qui se trompe recule d'un pas.



Repérer une syllabe
répétée en début de mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

LA COMPTINE DE PAPA

1 MATÉRIEL

- CD page 17.
- La comptine UN PAPA agrandie à 141% (matériel page 105).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- Faire écouter la comptine *Un papa* (CD page 17). Laisser les élèves s'exprimer sur son contenu, comme à chaque étude de comptine, afin de s'assurer de sa compréhension.

ÉTAPE 2 ANALYSE DE CERTAINS MOTS

- Scander le mot PAPA avec les élèves. Les amener à observer que ce mot est fait de 2 syllabes identiques PA-PA.
- Citer alors les mots suivants aux élèves et leur demander ce qu'ils ont en commun : PAPA RAPLUIE, PAPA RATONNERRE, PAPA RASOL.
- Les amener à remarquer que la première syllabe de ces mots est répétée.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

- Répéter la comptine avec les élèves.
Taper dans ses mains lorsque la syllabe PA est répétée.

ÉTAPE 4 RÉPÉTITION D'UNE SYLLABE EN DÉBUT DE MOT

- Demander aux élèves de répéter la première syllabe des mots suivants : PÂTÉ, PARIS, PAVILLON, PANNEAU, PATATE, PASSER, PALAIS, PAPIER, PANIER.



Sets de table réalisés par des élèves de Moyenne Section.

LA COMPTINE DE PAPA

A4 ► A3
141%

MATÉRIEL

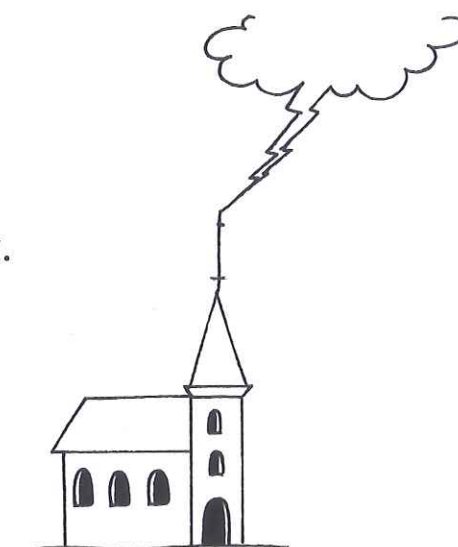


UN PAPA

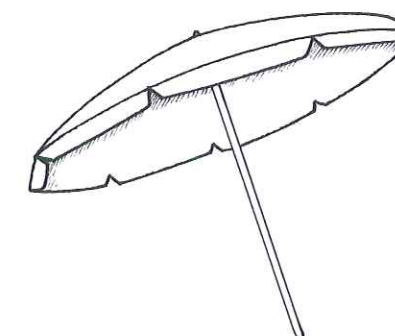
Pierre Ruaud



UN PAPA RAPLUIE
Qui me fait un abri
Quand j'ai peur de la nuit.



UN PAPA RATONNERRE
Je ne sais pas quoi faire
Quand il est en colère.



UN PAPA RASOL
Avec qui je m'envole
Quand il rigole.

UN PAPA tout court
Que je fête en ce jour
Avec tout mon amour.



Il est possible d'entourer sur la comptine agrandie (matériel page 105) les syllabes répétées 2 fois.
Projet: réaliser un set de table pour la fête des pères, avec d'un côté, la comptine et de l'autre un dessin de l'enfant. Plastifier le tout.



Identifier la syllabe
d'attaque d'un mot

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES.

1 séance par étape

QUELLE SYLLABE D'ATTAQUE ?

1 MATÉRIEL

ÉTAPE 1

- Un sac à toucher.
- Les mots-images (matériel pages 107 et 108).
- Une écharpe.
- Un bavoir.

ÉTAPE 2

- Un cahier.
- Un bonnet.
- Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 IDENTIFICATION DES SYLLABES D'ATTAQUE É ET BA DANS DES MOTS-IMAGES

- ▶ Demander aux élèves de nommer le matériel présenté : une écharpe et un bavoir.
- ▶ Leur proposer de scander les syllabes des mots « écharpe » et « bavoir ». Nommer la syllabe initiale de ces deux mots.
- ▶ Tirer un mot-image du sac (**matériel pages 107 et 108**). Scander les syllabes du mot représenté avec les élèves. Nommer la syllabe d'attaque et en fonction de celle-ci, la poser soit sur l'écharpe, soit sur le bavoir.
- ▶ Demander aux élèves de donner la règle du jeu : placer sur l'écharpe les mots qui commencent par la syllabe É et sur le bavoir ceux qui commencent par la syllabe BA.
- ▶ À tour de rôle, ils tirent une carte et la placent sur l'objet adéquat.
- ▶ Quand la pile de cartes est épuisée, leur demander s'ils connaissent d'autres mots ayant comme syllabe d'attaque la syllabe É ou la syllabe BA.

ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DES SYLLABES D'ATTAQUE CA ET BO DANS DES MOTS DITS ORALEMENT

- ▶ Proposer aux élèves le même jeu, mais cette fois-ci il se fera oralement. Dire un mot. L'élève place un pion soit sur le CAHIER soit sur le BONNET en fonction de la syllabe d'attaque du mot donné.
CA : cabane, carotte, cadeau, café, cacahuète, calendrier, caméra, camion, canard, canon, caravane, carré, cathédrale, caverne, cavité, catalogue, camembert, carie, capot, casier
BO : bobine, boxeur, boléro, botanique, beau-frère, beau-père, bottine, Boris, Baudelaire, baudet, baudruche, beaucoup, beauté, bolet, boa, body, bolide, bolognaise, Bolivie, bocal.
- ▶ Quand la liste de mots est épuisée, demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots ayant ces syllabes d'attaque.

Identifier la syllabe
d'attaque d'un mot

ÉTAPE 1

Les élèves nomment et scandent l'ensemble des mots. Ils tirent un mot-image et le placent soit sur l'écharpe, soit sur le bavoir, en fonction de sa syllabe d'attaque.



ÉTAPE 2

En fonction du mot prononcé par l'enseignant, les élèves posent le jeton sur le bonnet ou sur le cahier.



PROCÉDURES OBSERVÉES

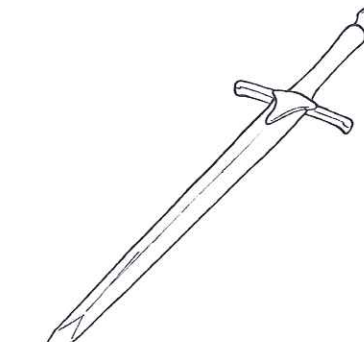
- A besoin que l'enseignant scande le mot en insistant sur l'attaque de celui-ci.
- Répète la syllabe d'attaque après avoir scandé le mot, puis pose le jeton.
- Scande le mot et pose directement le jeton.

QUELLE SYLLABE D'ATTAQUE ?

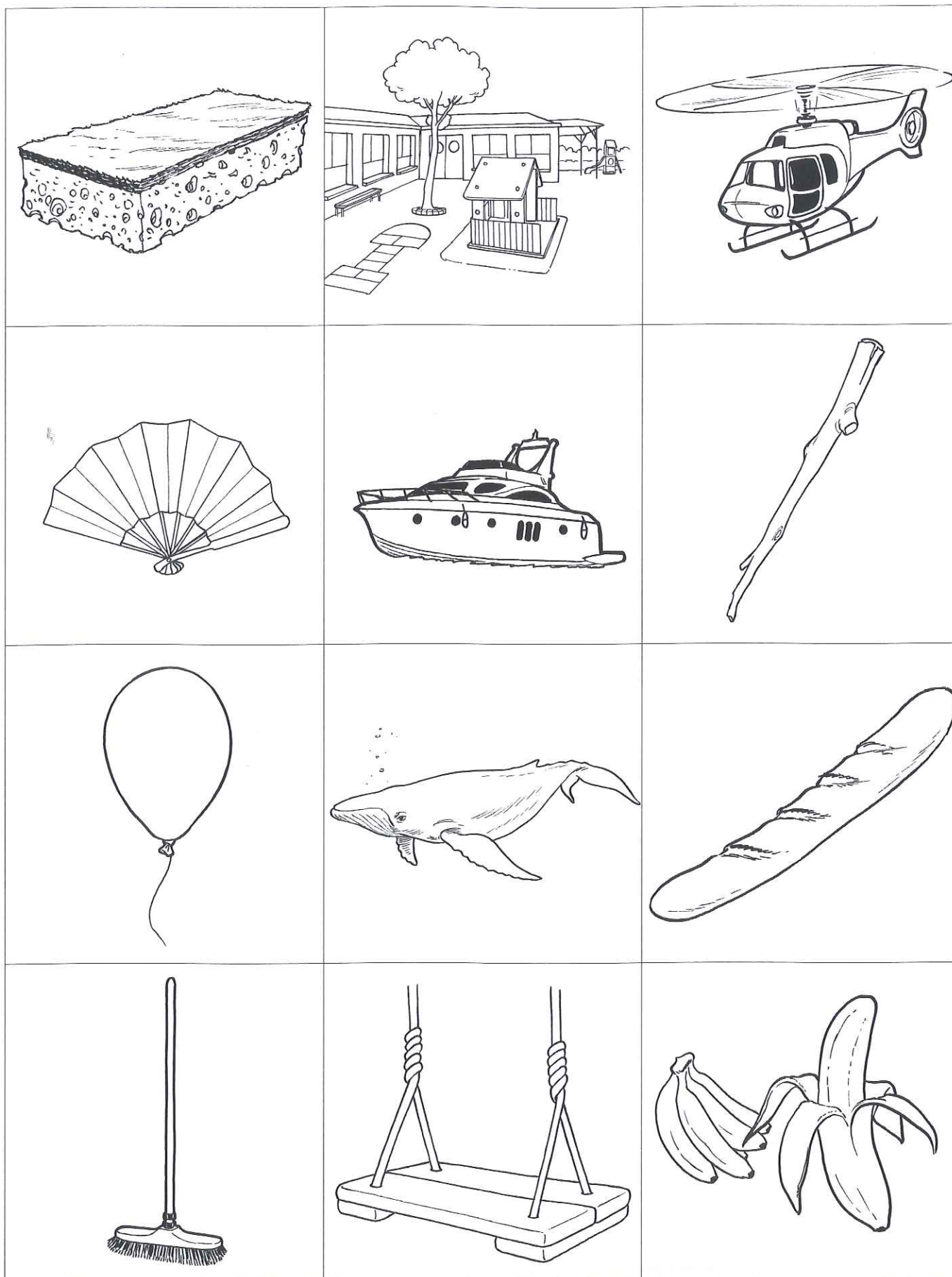
A4
100%

MATÉRIEL

écureuil - hérisson - épée



Reprendre le jeu oralement avec les 4 syllabes d'attaques : É, BA, CA et BO en même temps.



éponge - école - hélicoptère

éventail - bateau - bâton

ballon - baleine - baguette

balai - balançoire - banane



FAMILLES DE SYLLABES D'ATTAQUE

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel pages 110 et 111).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RECHERCHE D'UN POINT COMMUN

- Tracer un cercle au tableau et y placer les 4 premiers mots-images : PAPIER, PARASOL, PARAPLUIE, PANIER (matériel page 110).
- Scander ces mots-images avec les élèves.
- Leur demander ce que ces mots ont en commun en insistant sur l'articulation des mots. Se mettre d'accord pour dire que tous ces mots commencent par la syllabe PA. C'est la famille PA.
- Si les élèves n'entendent pas, insister sur la première syllabe en scandant les mots.



ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DE L'ATTAQUE COMMUNE

- Placer les autres groupes de mots-images (matériel pages 110 et 111) dans d'autres cercles et demander aux élèves de trouver pour chaque groupe de mots le nom de la famille.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves qui n'entendent pas que la première syllabe est la même, prolonger celle-ci.



Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots commençant par une des syllabes d'attaque donnée.

PA

TÉ

BOU



papier - parapluie - parasol - panier

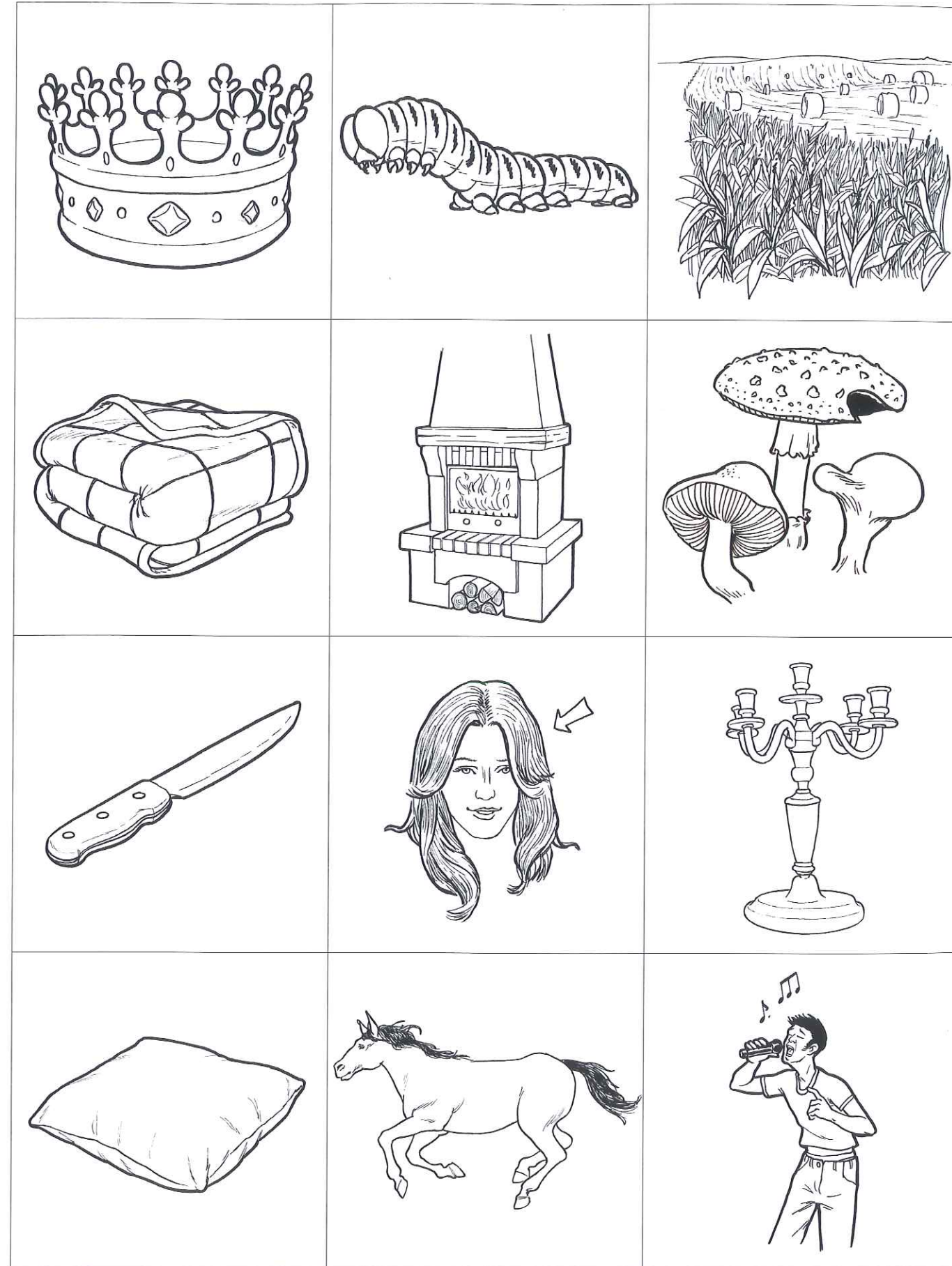
télévision - télécommande - tétine - téléphone

bouton - bouteille - bouchon - bougie

COU

CHE

CHAN



couronne - couverture - couteau - coussin

chenille - cheminée - cheveux - cheval

champ - champignons - chandelier - chanteur



À L'ATTAQUE DES SYLLABES!

1 MATÉRIEL

- Un mot-image de chaque famille agrandi à 400% (matériel pages 110 et 111).
- Les mots-images agrandis à 141% (matériel pages 110 et 111).
- 6 cerceaux.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer 6 cerceaux dans la salle. Devant chacun de ces cerceaux, poser une des images agrandie à 400% (matériel pages 110 et 111).

ÉTAPE 2 PRÉPARATION AU JEU

- Rappeler avec les élèves ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Dans un premier temps, montrer la totalité des mots-images (matériel pages 110 et 111). Les nommer et les scander avec les élèves en tapant dans les mains.

ÉTAPE 3 RÈGLE DU JEU

- Donner une carte à chaque élève. Quand tous les élèves ont une carte, leur demander de se lever et de la placer dans le cerceau du mot-image dont la syllabe d'attaque est la même que celle du mot qu'il possède. Quand ils ont placé la carte dans un cerceau, ils retournent s'asseoir.

ÉTAPE 4 VALIDATION

- Pour chaque famille, un élève cherche le contenu d'un cerceau ainsi que l'image agrandie. On rappelle quelle est la syllabe d'attaque de cette famille.
- Tout le groupe nomme les mots-images placés dans cette famille et en scande les syllabes. Si le mot représenté sur la carte ne possède pas la bonne syllabe d'attaque, demander à un élève de chercher dans quel cerceau il aurait fallu la placer.
- Procéder de même pour tous les cerceaux.

3 DIFFÉRENCIATION

- Aider les élèves moins performants en les accompagnant devant chacun des cerceaux. Demander à chacun de scander les syllabes du mot qu'il possède et de celui devant le cerceau, afin qu'il entende si l'attaque est la même ou non.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande le mot-image de référence le mot-image de sa carte en insistant sur la syllabe d'attaque.
- Scande et insiste sur les syllabes d'attaque de son mot-image et des différents mots de référence.
- Prononce son mot-image et les mots-images de référence puis pose sa carte dans le cerceau qui correspond.





Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 8 À 12 ÉLÈVES
COIN REGROUPEMENT

1 séance

QUI S'EST TROMPÉ DE FAMILLE?

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 115).
- 2 feuilles A3 de 2 couleurs différentes.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Poser sur le tapis deux feuilles A3 : une rouge et une jaune. Sur chacune des feuilles sont placés des mots-images ayant la même syllabe initiale, avec un ou 2 intrus dans chaque groupe (**matériel page 115**).

ÉTAPE 2 RECHERCHE À PARTIR DE MOTS-IMAGES

- Donner les syllabes initiales à retrouver : MA et PI.
- À tour de rôle, les élèves scandent les syllabes d'un mot du groupe et disent s'il s'agit ou non d'un intrus.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin de l'aide de l'enseignant pour mettre en évidence la syllabe d'attaque.
- Répète la syllabe d'attaque après avoir scandé le mot, puis dit s'il s'agit ou non d'un intrus.
- Scande le mot sans répéter la syllabe d'attaque.

ÉTAPE 3 RECHERCHE À PARTIR DE MOTS ORAUX

- Donner oralement une liste de trois à cinq mots et demander de trouver l'intrus.

3 DIFFÉRENCIATION

- Insister sur la syllabe initiale lors de la prononciation des mots pour aider les élèves les moins performants.



Pour les élèves repérant rapidement les intrus, il est possible de mettre plusieurs intrus dans les groupes.

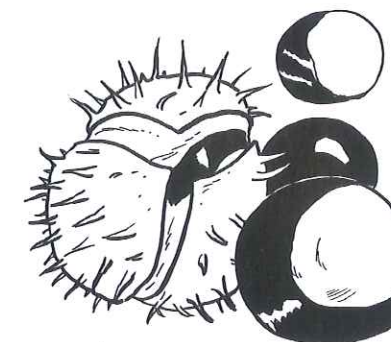
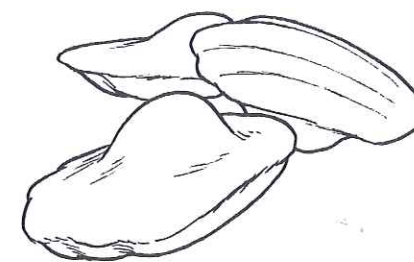
QUI S'EST TROMPÉ DE FAMILLE?

A4 A3
141%

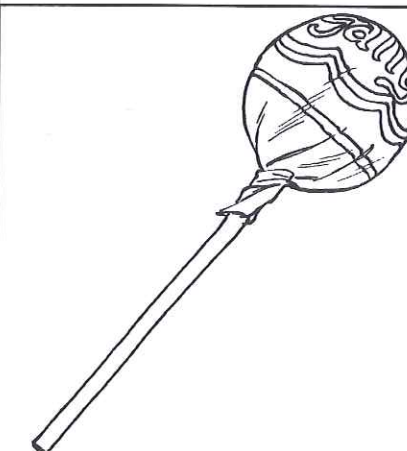
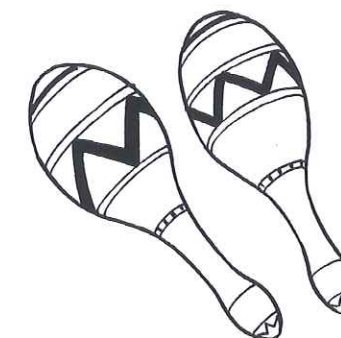
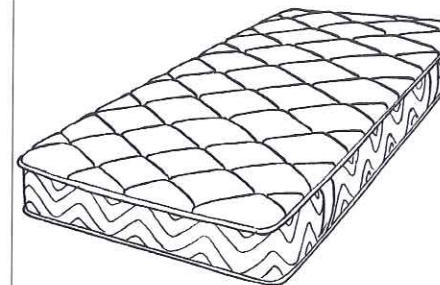
MATÉRIEL

MA

madeleine - marrons - marionnette

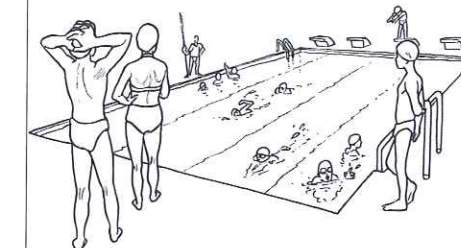


matelas - maracas - sucette

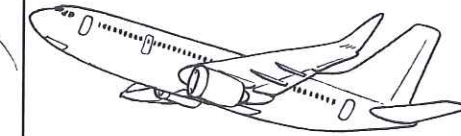
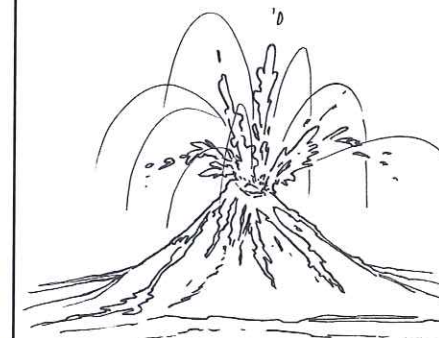
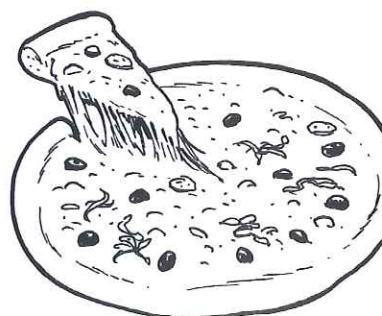


PI

pirate - pyjama - piscine



pizza - volcan - avion





Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 4 À 6 ÉLÈVES

1 séance

LOTO À COLORIER

1 MATÉRIEL

- Une planche à colorier par élève (matériel page 117).
- Un dé pour 4 à 6 élèves (matériel page 117).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Former des groupes homogènes de 4 à 6 élèves et donner un dé à chaque groupe (matériel page 117).
Donner à chaque élève une planche de jeu à colorier (matériel page 117).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- À tour de rôle, les élèves lancent le dé, scandent les syllabes du mot obtenu sur le dé et nomment sa première syllabe.
- Ils cherchent alors sur leur planche un mot ayant la même syllabe initiale et le colorient. Si aucun mot ne commence par la même syllabe que le mot du dé, c'est au joueur suivant de jouer. Le premier ayant colorié l'ensemble de sa planche a gagné.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Scande le mot, répète la syllabe d'attaque de celui-ci et recherche un mot commençant par la même syllabe sur sa planche.
- Nomme simplement les différents mots-images de la planche.

3 DIFFÉRENCIATION

- Ce jeu peut être proposé en groupes de niveau: donner une planche de niveau 1 à un groupe peu performant et une planche de niveau 2 à un groupe plus performant. La planche peut être complexifiée ou simplifiée en fonction des groupes.

Sur le même principe, il est possible de réaliser un loto des syllabes d'attaque à l'oral. Donner à chaque élève une planche de 6 mots-images puis dire un mot en accentuant la syllabe d'attaque. Les élèves possédant un mot-image dont la syllabe d'attaque est la même que le mot donné, posent un jeton sur ce mot-image. Le premier ayant complété sa planche a gagné.

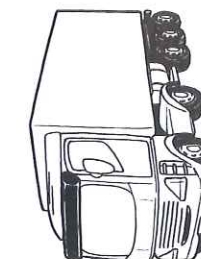
Un dé pour 4 à 6 élèves
Une planche à colorier par élève

LOTO À COLORIER

A4
100%

MATÉRIEL

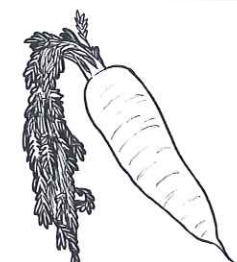
cadeau - camion



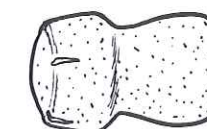
bouchon - bougie



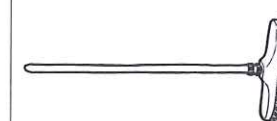
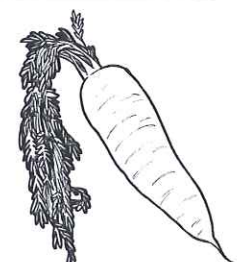
carotte - bouteille



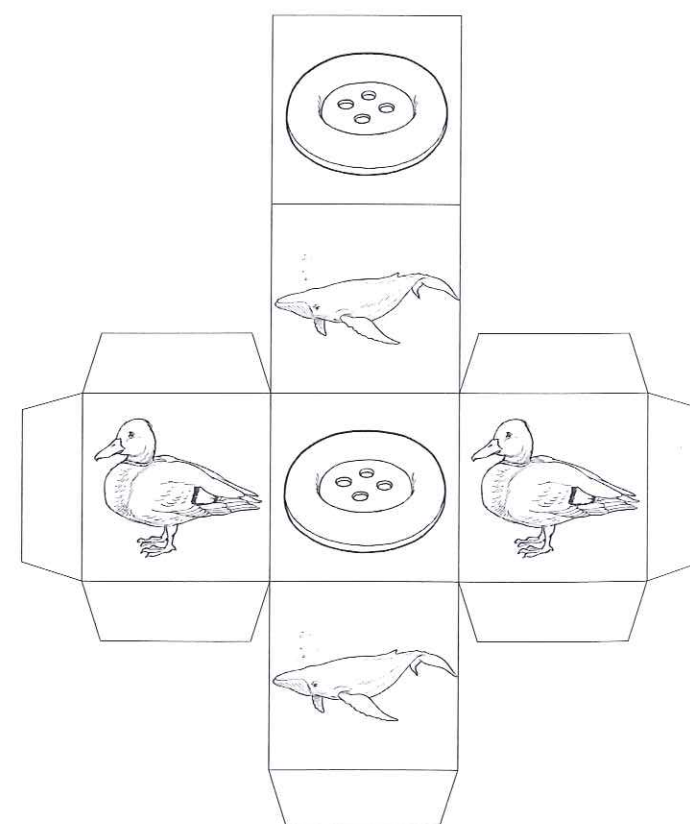
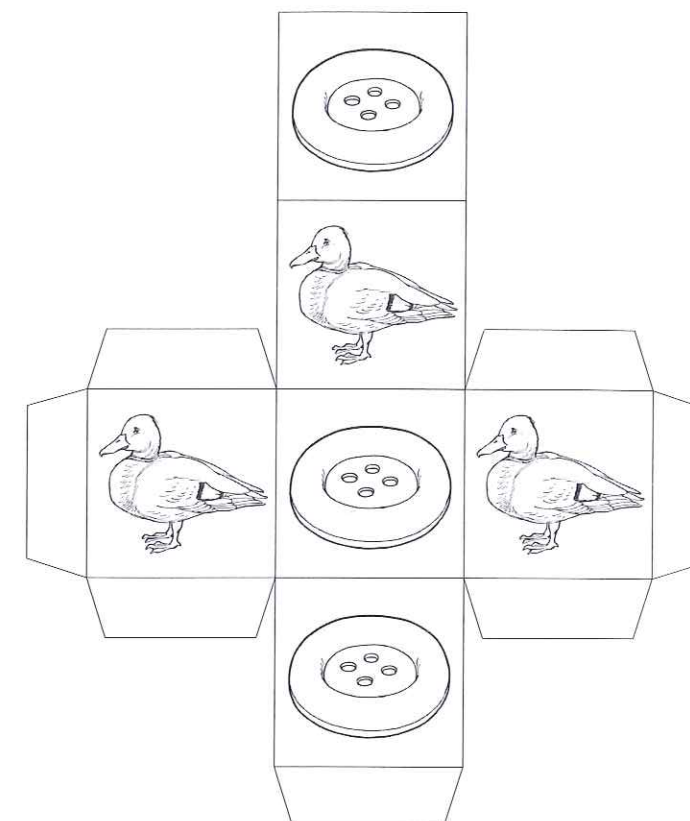
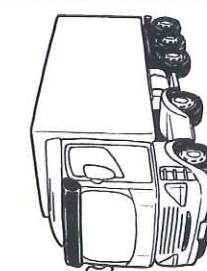
bateau - bouchon



carotte - balai



bouteille - camion





Associer des mots
ayant la même syllabe
d'attaque

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

1 séance

PAIRES DE SYLLABES D'ATTAQUE

1 MATÉRIEL

- Une planche de jeu par élève (matériel page 120).
- 5 cartes par élève (matériel pages 120 et 121).
- Une barquette par élève.
- Les boîtes à compter de Nathan (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- Nommer et scander les syllabes de la totalité des mots représentés avec les élèves (matériel pages 120 et 121).
- Donner à chaque élève une planche de jeu (matériel page 120) et une série de 5 cartes dans une barquette.



ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Demander aux élèves de placer en dessous de chaque mot-image de leur plateau de jeu une carte dont le mot commence par la même syllabe. Montrer un exemple.
- Lorsqu'un élève a terminé, il peut échanger sa barquette et ses cartes avec un camarade. Pour ne pas faire attendre les élèves, il est possible de prévoir une série de cartes supplémentaire.

Proposer l'évaluation *Chacun sa famille* (document élève pages 122 et 123) en adaptant le niveau en fonction des élèves.
Pour le niveau 1 (•), donner 4 cerceaux et 8 mots-images.
Pour le niveau 2 (••), donner 6 cerceaux et 10 mots-images.
Pour le niveau 3 (•••), donner 8 cerceaux et 12 mots-images.

Associer des mots
ayant la même syllabe
d'attaque

ÉTAPE 2

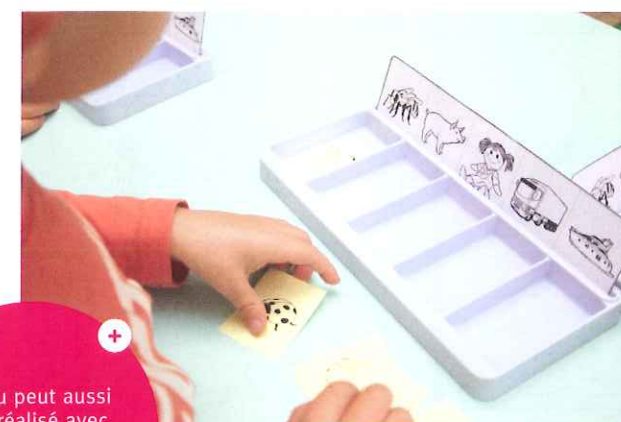
Les élèves jouent en autonomie et placent leurs mots-images sur la planche de jeu en fonction de leur syllabe d'attaque.



L'enseignant passe pendant l'activité pour valider et proposer son aide si besoin.



Il est judicieux d'imprimer chaque série de cartes sur un papier de couleur différente pour éviter les mélanges.



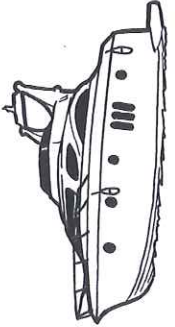
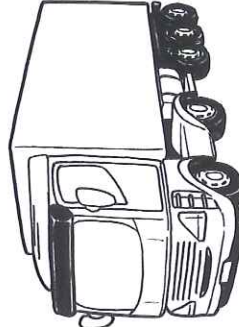
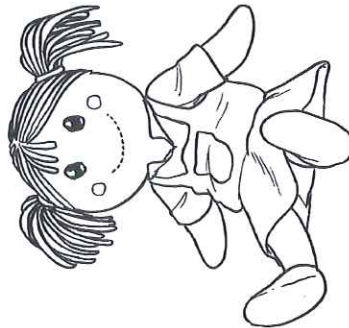
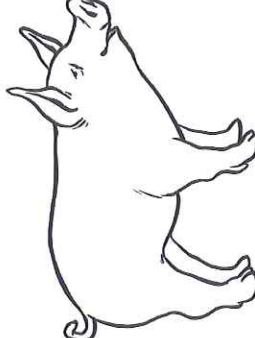
Ce jeu peut aussi être réalisé avec Les boîtes à compter de Nathan.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande les mots-images en insistant sur la syllabe d'attaque de chacun.
- Scande le mot-image de référence en insistant sur la syllabe d'attaque puis recherche un mot-image ayant la même syllabe d'attaque.
- Nomme le mot-image de référence et recherche un mot-image ayant la même syllabe d'attaque.

PLANCHE DE JEU

bateau

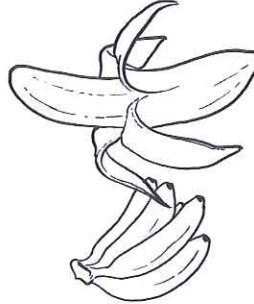
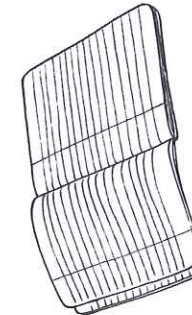
camion

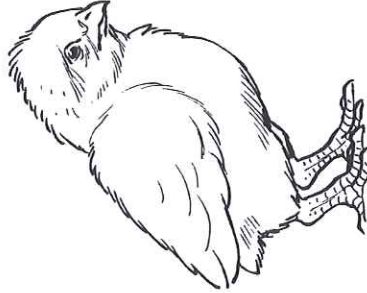
poupée

cochon

abeille

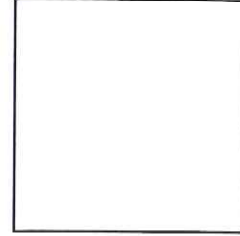
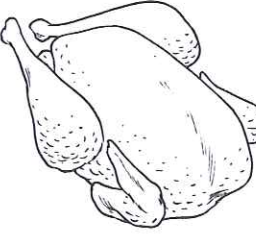
SÉRIE 1

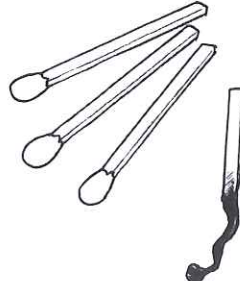






banane - cahier - coquillage - poussin - abricot

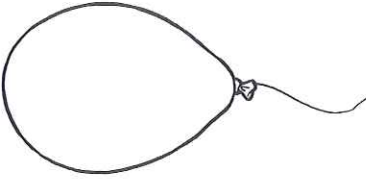
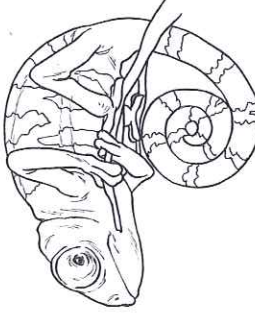
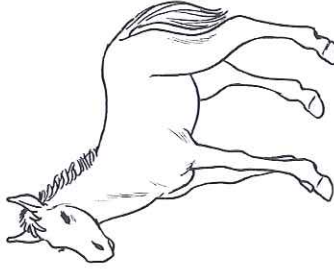
SÉRIE 2

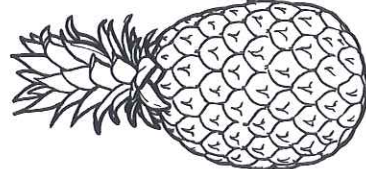






balai - carré - poulet - coccinelle - allumettes

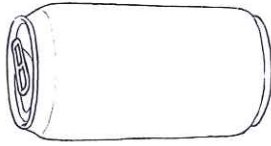
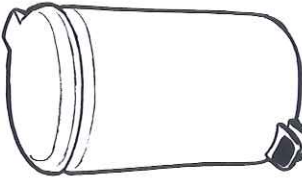
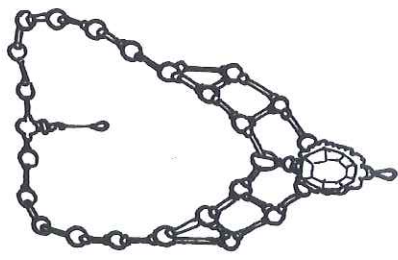
SÉRIE 3



ballon - caméléon - poulain - koala - ananas

SÉRIE 4


baleine - canette - poubelle - collier - araignée

PRÉNOM

DATE

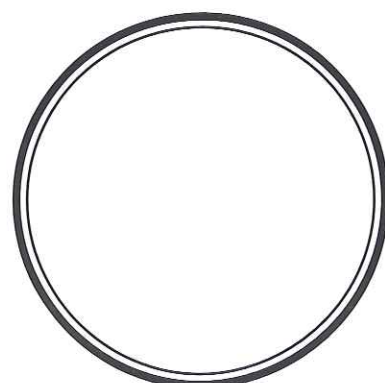
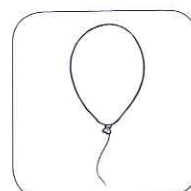
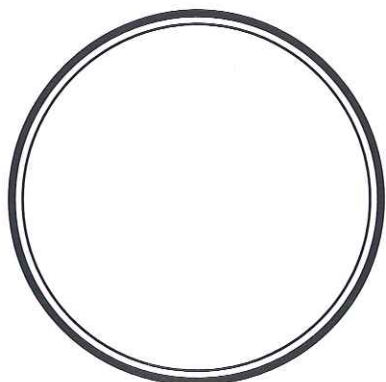
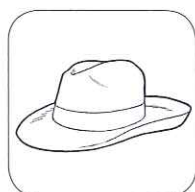
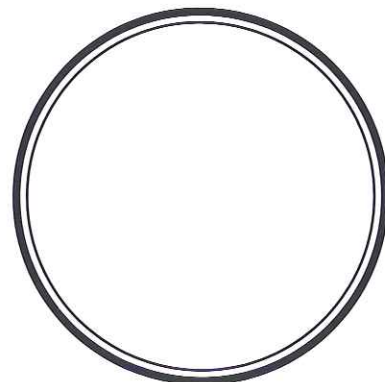
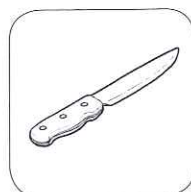
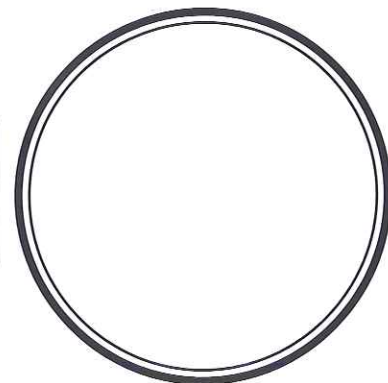
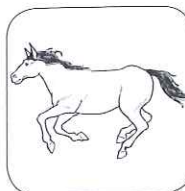
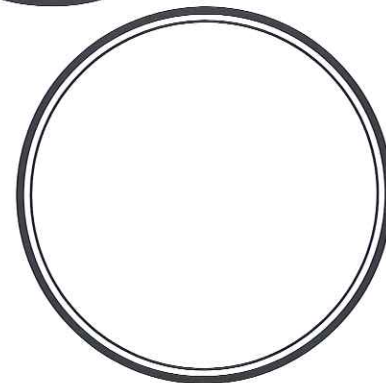
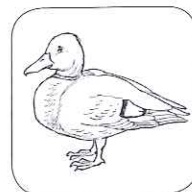
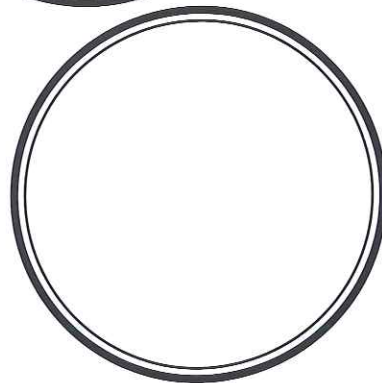
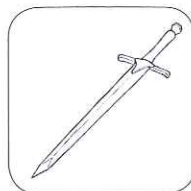
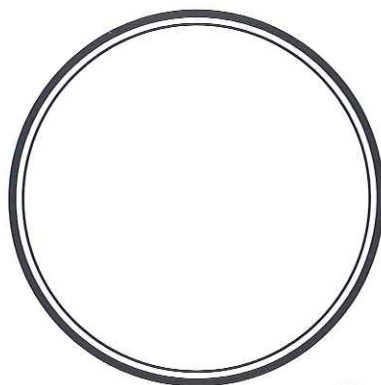
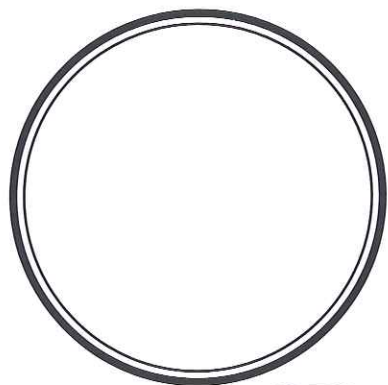
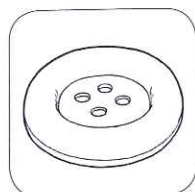
Découvrir l'écrit

ASSOCIER DES MOTS AYANT LA MÊME SYLLABE D'ATTAQUE



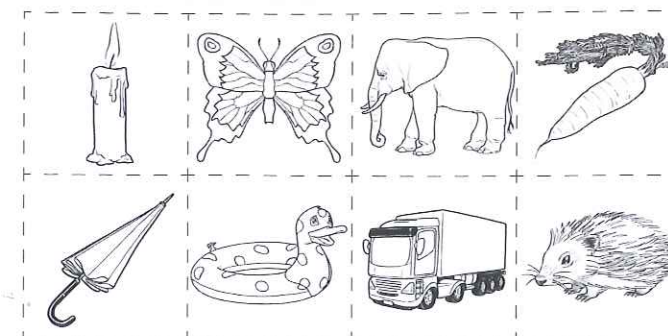
CHACUN SA FAMILLE

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.

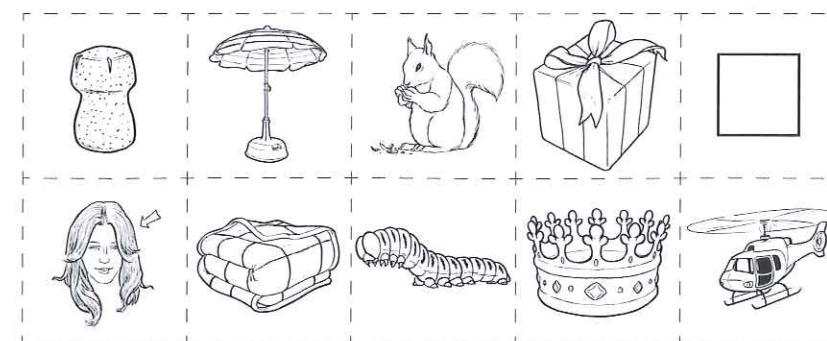


bouton - panier - épée - canard - cheval - couteau - chapeau - ballon

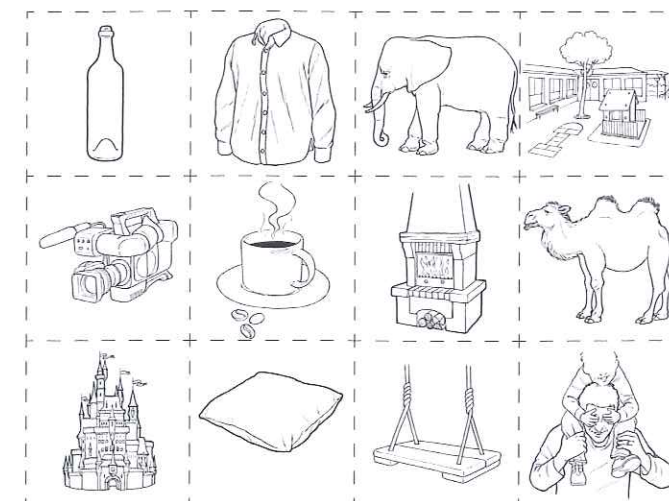
Images à donner à chaque élève selon son niveau.



bougie - papillon - éléphant - carotte
parapluie - bouée - camion - hérisson



bouchon - parasol - écureuil - cadeau - carré
cheveux - couverture - chenille - couronne - hélicoptère



bouteille - chemise - éléphant - école
caméra - café - cheminée - chameau
château - coussin - balançoire - papa

COMPTINES AVEC RÉPÉTITIONS DE SYLLABES

Ces comptines permettent de faire prendre conscience aux élèves des répétitions au sein d'une comptine.

Coin coin coin



Coin coin coin (2x)
Qui cancan (2x)
Coin coin coin (2x)
Le canard de mon voisin.

Sous la pluie, sous la pluie,
Il barbotte, il barbotte,
Sous la pluie, sous la pluie,
En faisant des clapotis.

Coin coin coin (2x)
Qui cancan (2x)
Coin coin coin (2x)
Le canard de mon voisin.

Plume bleue, plume bleue,
C'est la fête, c'est la fête,
Plume bleue, plume bleue,
C'est la fête quand il pleut.

Coin coin coin (2x)
Qui cancan (2x)
Coin coin coin (2x)
Le canard de mon voisin.



Six chaussettes

Christina Dorner

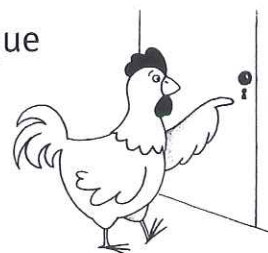
Une saucisse, cisse, cisse
Six chaussettes, settes, settes
Sept chaussures, sures, sures
Sur le fil, fil, fil.



Le coq

Christina Dorner

Toc, toc,
Le coq toque à la porte
Tic, tic,
De la nouvelle boutique
Tec, tec,
Avec son petit bec
Tac, tac,
Pour acheter un sac!



Petit cordonnier

Petit cordonnier coupe, coupe,
Petit cordonnier coupe gai.
Le cuir est coupé pose, pose,
Le cuir est coupé pose gai.
Les clous enfoncés tape, tape,
Les clous enfoncés tape gai.
Puis tous les souliers frotte, frotte,
Puis tous les souliers, frotte gai!



ACTIVITÉS LUDIQUES POUR DÉCOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE

Le face à face

Trouver un mot avec une syllabe d'attaque donnée.

Diviser la classe en 2 groupes. Les premiers élèves de chaque groupe se mettent face à face et s'affrontent.
Les autres élèves placent leur main sur la bouche.
Donner oralement une syllabe d'attaque.
Le premier des 2 élèves qui trouve un mot commençant par cette syllabe fait marquer un point à son équipe.



Le mot masqué

Trouver une syllabe manquante en début d'un mot.

Placer 4 mots-images trisyllabiques au tableau. Prononcer l'un des mots en supprimant la syllabe d'attaque.
Demander à un élève de trouver quelle a été la syllabe supprimée.

L'appel des syllabes d'attaque

Identifier la syllabe d'attaque de son prénom.

Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), appeler les élèves par leur syllabe d'attaque ou en répétant plusieurs fois la syllabe d'attaque.

Le memory des syllabes d'attaque

Associer 2 mots ayant la même syllabe d'attaque.

Réaliser un jeu de Memory avec des mots-images (**matériel pages 110 et 111**).

Par groupes de 6, les élèves retournent à tour de rôle 2 cartes. Si les 2 mots-images ont la même syllabe d'attaque, le joueur garde les cartes et marque un point. Sinon, il les repose et c'est au joueur suivant de retourner 2 cartes.

JEUX COMPLÉMENTAIRES POUR DÉCOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE

Sons et rimes

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

Associer des mots qui riment.



Sons et rimes
© Ravensburger
À partir de 8€

Contenu

- 10 cartes modèles
- 4 caches
- 59 cartes
- 1 règle du jeu

Règles du jeu pour 1 à 4 joueurs

Jeu n°1 Jeu des familles de sons (2 à 4 joueurs)

Les joueurs reconstituent des familles de mots ayant la même syllabe d'attaque que la carte modèle.

Jeu n°2 Mistigri des rimes (2 à 4 joueurs)

Les joueurs constituent des paires de mots qui riment sur le principe du Mistigri.

Jeu n°3 MémoSons (1 à 4 joueurs)

Les joueurs associent des mots ayant la même syllabe d'attaque sur le principe du Memory.



Atelier des syllabes

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Identifier la syllabe initiale d'un mot.

Identifier des mots qui riment.



Atelier des syllabes
© Nathan • 52,90€

Contenu

- 71 jetons-images
- 20 pions en plastique
- 20 planches de jeu pour trois activités :
5 planches pour compter les syllabes,
10 planches-avions pour identifier la syllabe initiale d'un mot
et 5 planches-drapeaux pour identifier des mots ayant des syllabes finales ou des rimes identiques.
- 1 livret pédagogique



Règles du jeu pour 5 joueurs

Jeu n°1

Chaque élève possède une planche. L'élève place le mot à scander dans l'emplacement prévu, puis il pose dans les cases rondes autant de jetons que le mot contient de syllabes.

Jeu n°2 Les avions

Chaque élève dispose d'une planche-avion sur laquelle il s'agit de placer 4 jetons-images commençant par la même syllabe.

Jeu n°3 Les drapeaux

Chaque élève dispose d'une planche-drapeau sur laquelle il s'agit d'associer des jetons-images qui se terminent par la même syllabe ou qui riment.

REPÉRER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES

MAI
JUIN 5

Percevoir des unités sonores plus petites que les syllabes demeure à cet âge-là assez difficile pour beaucoup d'élèves.

Avant d'entendre une rime dans un mot, il est indispensable de jouer et de manipuler les syllabes finales car la rime constitue une unité sonore plus petite et donc plus difficile à percevoir.

En MS, nous avons choisi de rester sur des rimes simples, se terminant par un phonème-voyelle (A[a], E[e], I[i], O[o], U[u], OU[y], AN[ā], ON[ō], IN[ē]).

Là encore, ne pas insister si certains élèves n'entendent pas les rimes. Cette compétence sera approfondie en GS.

Repérer des syllabes finales répétées

Le jeu de l'écho 128

Identifier la syllabe finale d'un mot

Les nouvelles familles 129

Repérer des mots ayant la même syllabe finale

Les animaux et les objets 132

Le bazar de Balthazar 134

Les syllabes finales 136

Le domino des syllabes finales 138

Prendre conscience des rimes

J'ai peur du loup 140

Quelle est la rime? 141

Associer des mots qui riment

À quoi ça rime? 142

Jeux de rimes 144

Le jeu des animaux 150

Les rimes 154

Comptines à répétitions 156

Comptines écrites en rimes 157

Activités ludiques pour découvrir les syllabes finales et les rimes 158

Album écrit en rimes 159

Jeu complémentaire pour découvrir les rimes 159





Repérer des syllabes finales répétées

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

LE JEU DE L'ÉCHO

1 MATÉRIEL

- CD page 19.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- Faire écouter la comptine *Poisson scie, si si si!* (CD page 19).



POISSON SCIE! SI SI SI!

Poisson chat! CHA CHA CHA!
Poisson chaud! CHO CHO CHO!
Poisson co! CO CO CO!
Poisson la! LA LA LA!
Poisson CHO-CO-LAT!



ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DE LA SYLLABE RÉPÉTÉE

- Demander aux élèves ce qu'ils remarquent dans cette comptine.
- Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée trois fois.
- Expliquer que cela s'appelle un écho.
- Redire le premier vers de la comptine en dénombrant chaque répétition avec ses doigts.

ÉTAPE 3 JEU DE L'ÉCHO

- Leur proposer de jouer au jeu de l'écho.
- Dire un mot. Les élèves répètent trois fois la dernière syllabe afin de produire un écho.
- Pour commencer le jeu, les mots donnés sont des mots monosyllabiques.

Exemples

chat, rat, toit, grue, pou, chou, zoo.

Proposer ensuite des mots bisyllabiques.

Exemples

bouchon, melon, dindon, souris, guitare, maison, gazon, jouet.

3 DIFFÉRENCIATION

- Si le niveau le permet, il est possible de proposer des mots ayant plus de syllabes.

À tour de rôle, les élèves peuvent proposer un mot et l'ensemble de la classe fera alors l'écho.



Identifier la syllabe finale d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

LES NOUVELLES FAMILLES

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel pages 130 et 131).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RECHERCHE D'UN POINT COMMUN

- Tracer un cercle au tableau et y placer un premier groupe de mots-images: RADEAU, RIDEAU, LANDAU, JUDO (matériel page 130).
- Dire aux élèves qu'il s'agit ici d'une famille. Demander de nommer et de scander les mots.
- Amener les élèves à trouver ce qui est commun à ces différents mots sachant que ce n'est pas la première syllabe. Se mettre d'accord pour dire que tous ces mots se terminent par la syllabe DO. C'est la famille DO.
- Demander aux élèves de nommer la syllabe finale de ces mots.



ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DE LA SYLLABE FINALE COMMUNE

- Tracer un nouveau cercle et placer les mots-images suivants: BALLON, MELON, VIOLON, TALON (matériel pages 130 et 131).
- Amener les élèves à trouver les syllabes finales.
- Procéder de même avec les autres groupes d'images.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour ceux qui n'entendent pas la syllabe finale, scander en insistant sur sa prononciation.



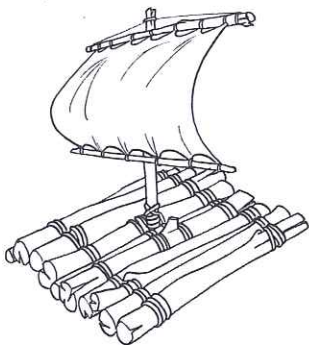
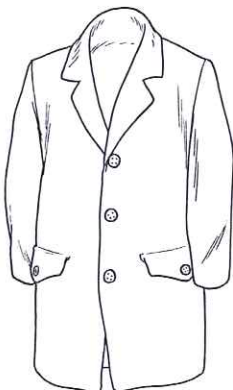
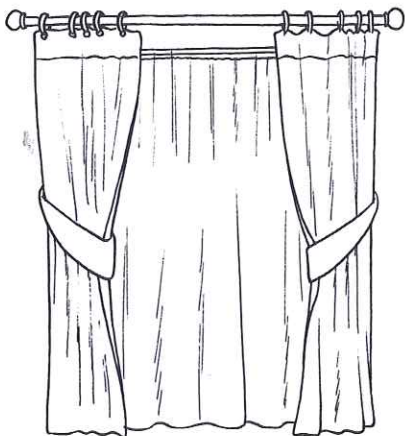
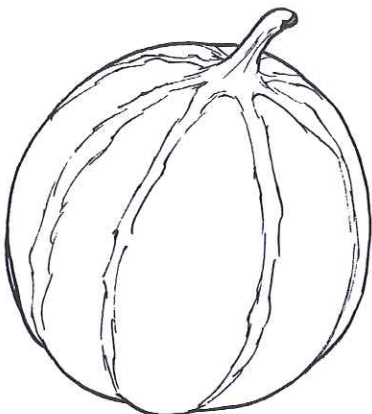
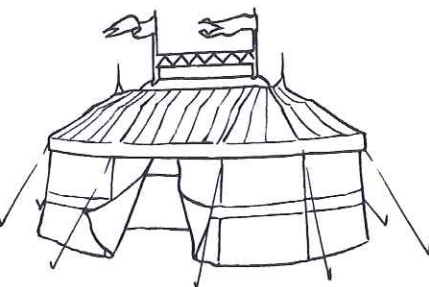
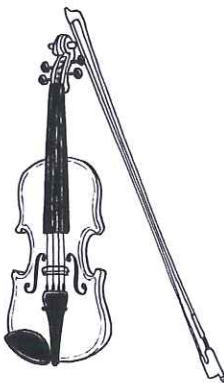
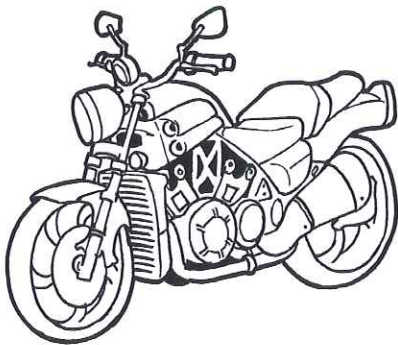
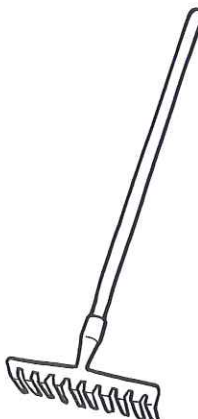
Réaliser la même activité sans mots-images. Dire aux élèves oralement des mots ayant la même syllabe finale. Ils essaient alors de l'identifier.

130

MATÉRIEL

A4 ▶ A3
141 %

LES NOUVELLES FAMILLES

DO	LON	TO
		
		
		
		

radeau - rideau - landau - judo

ballon - melon - violon - talon

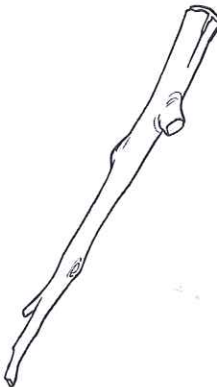
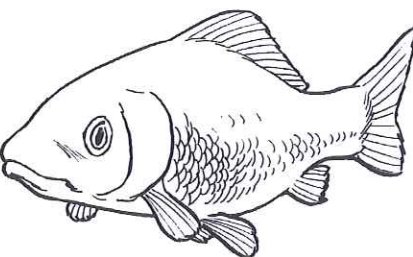
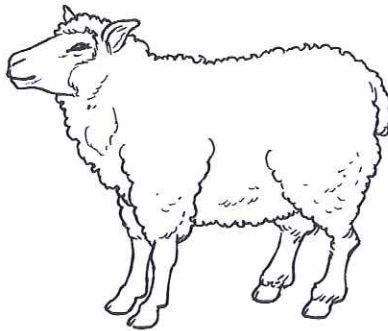
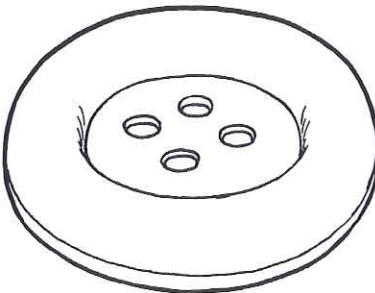
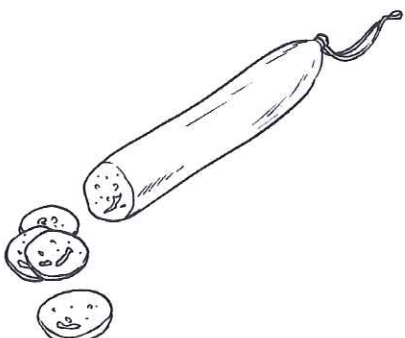
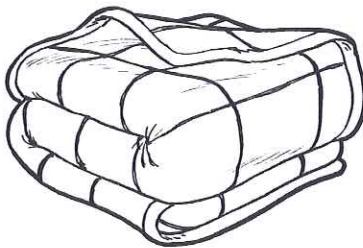
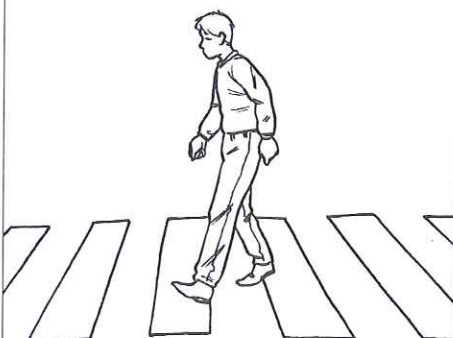
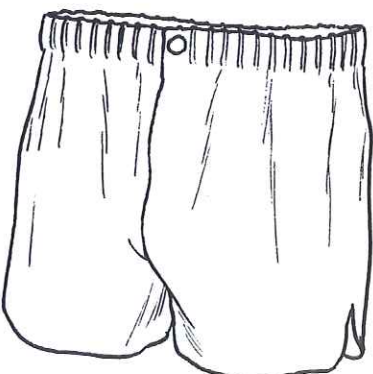
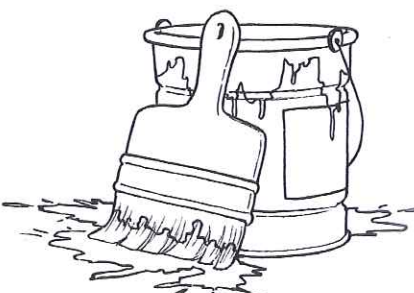
manteau - chapiteau - moto - râteau

LES NOUVELLES FAMILLES

A4 ▶ A3
141 %

MATÉRIEL

131

TON	SON	TURE
		
		
		
		

bâton - mouton - bouton - piéton

poisson - hérisson - saucisson - caleçon

confiture - voiture - couverture - peinture



Repérer des mots ayant la même syllabe finale

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance

LES ANIMAUX ET LES OBJETS

1 MATÉRIEL

Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 133).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION À LA RECHERCHE

- Demander aux élèves de scander et de nommer l'ensemble des mots-images (matériel page 133).
- Leur raconter l'histoire suivante: les animaux sont tristes, ils ont perdu chacun un objet. Pour les retrouver, c'est facile: chaque animal a perdu un objet ayant la même syllabe finale.

ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DES SYLLABES FINALES

- Dire la phrase suivante aux élèves: « Le koala a perdu son chocolat ».
- Leur demander de trouver la syllabe qui est identique dans « koala » et dans « chocolat ».
- Pour qu'ils entendent mieux la syllabe commune, leur demander de scander les syllabes de ces 2 mots.

ÉTAPE 3 ASSOCIATION DE MOTS QUI ONT DES SYLLABES FINALES IDENTIQUES

- Pour chaque animal, montrer la carte sur laquelle il est représenté, en scander les syllabes avec les élèves et mettre en évidence sa syllabe finale. Proposer 2 images d'objet et demander quel est celui qui possède la même syllabe finale.



3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves qui n'entendent pas le point commun, prolonger la dernière syllabe de chaque mot.

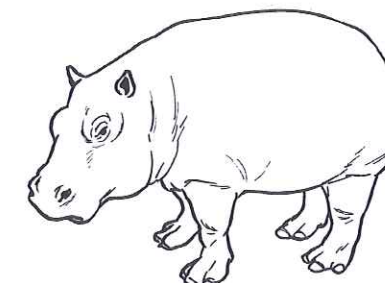
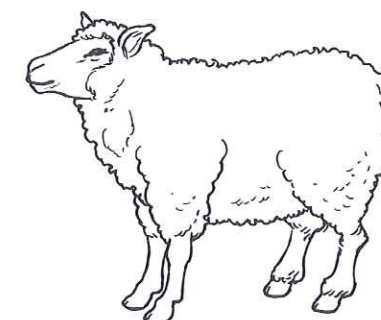
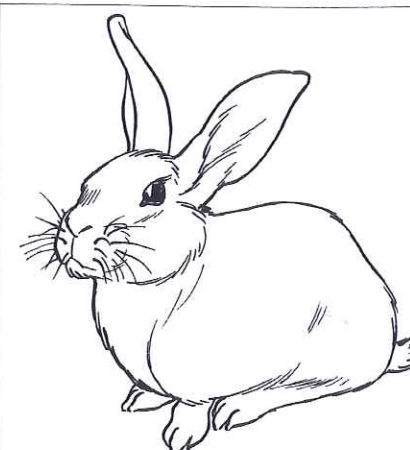
Il est possible de réaliser un Memory des rimes finales avec ces mots-images.

LES ANIMAUX ET LES OBJETS

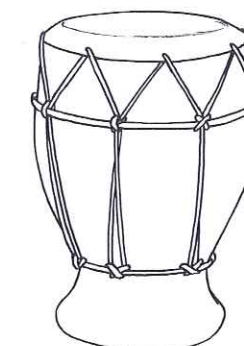
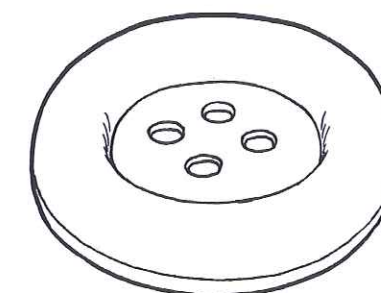
A4 - A3
141%

MATÉRIEL

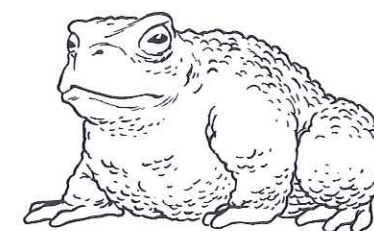
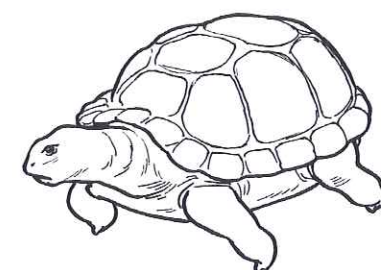
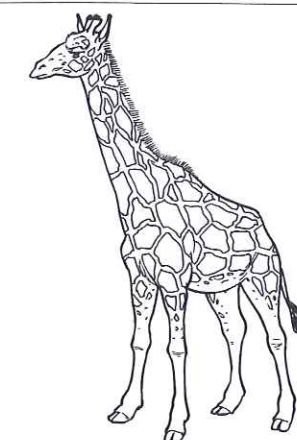
lapin - mouton - hippopotame



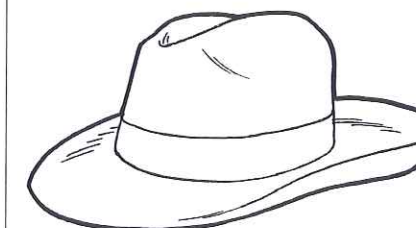
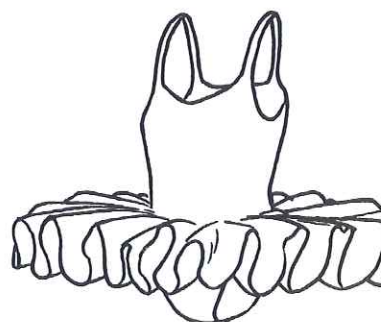
sapin - bouton - tam-tam



girafe - tortue - crapaud



carafe - tutu - chapeau





Repérer des mots
ayant la même
syllabe finale

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES 1 séance
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

LE BAZAR DE BALTHAZAR

1 MATÉRIEL

- Une planche de jeu par élève avec un mot-image de référence placé sur la pancarte (matériel page 135).
- Les mots-images placés dans une barquette (matériel page 135).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Donner une planche de jeu à chaque élève (matériel page 135). Placer dans chaque pancarte un mot-image de référence. Leur demander de le nommer, d'en scander les syllabes et de dire la dernière. Procéder de même avec les mots-images de la barquette (matériel page 135).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- À tour de rôle, les élèves piochent un mot-image, le nomment et donnent sa syllabe finale. Si celle-ci est la même que celle du mot placé sur la pancarte, ils la placent dans une caisse. Sinon ils la reposent. Le premier à avoir placé un mot-image dans chacune de ses caisses est le vainqueur.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, il est préférable de donner comme mot de référence «ballon» ou «moteur», dont les syllabes finales sont très distinctes des autres et de garder les mots de référence «râteau» et «bureau» pour les élèves plus performants.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment la syllabe finale recherchée sur leur planche.

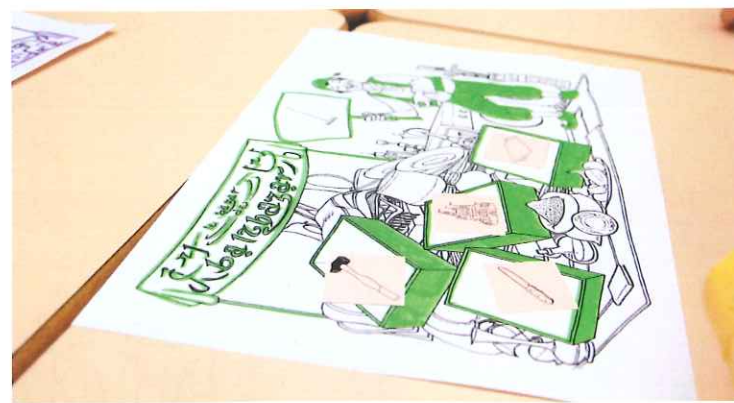


PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande les deux mots à comparer en insistant sur la syllabe finale.
- Scande et répète la syllabe finale de son mot-image puis celle de son plateau de jeu.
- Pose directement le mot-image sur sa planche ou dans la barquette après l'avoir nommé.

ÉTAPE 2

Ils placent dans les caisses les mots-images se terminant par la même syllabe que le mot de référence.



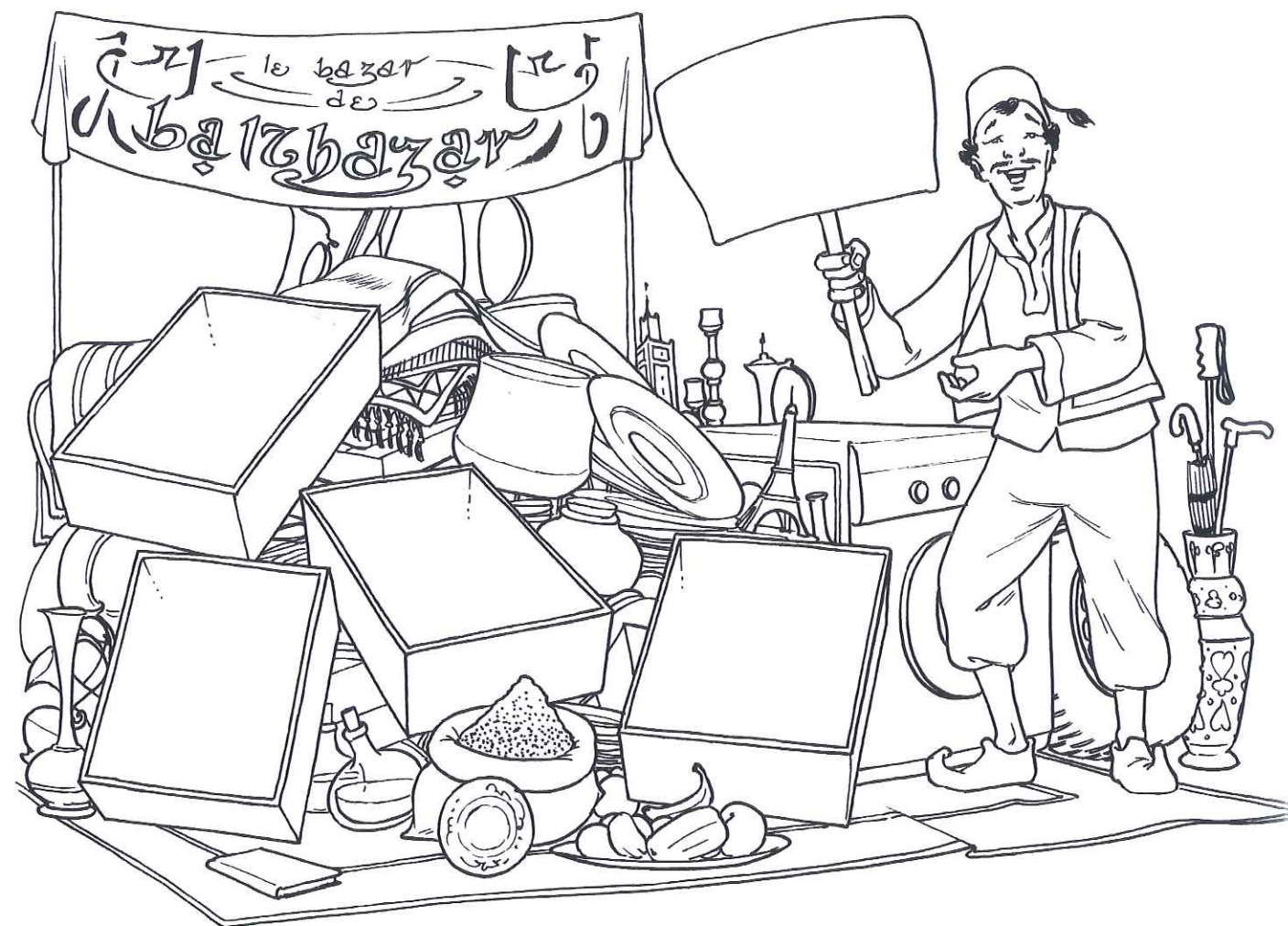
1 planche de jeu avec 1 mot-image
de référence par élève
16 mots-images pour 4 élèves

LE BAZAR DE BALTHAZAR

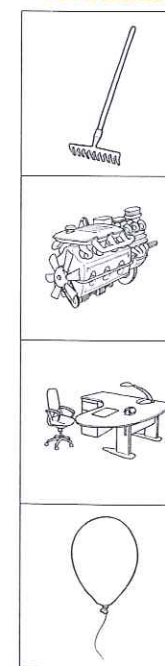
A4 - A3
141 %

MATÉRIEL

135

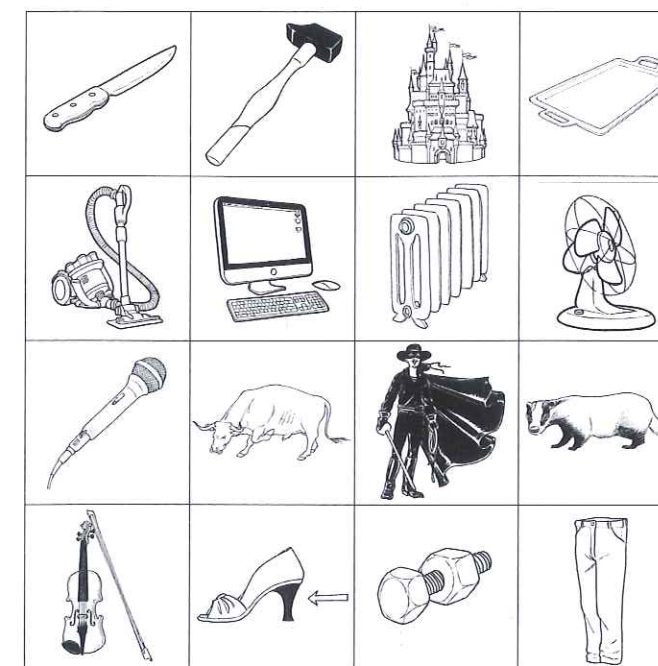


MOTS-IMAGES DE RÉFÉRENCE



râteau - moteur - bureau - ballon

MOTS-IMAGES



couteau
marteau
château
plateau

aspirateur
ordinateur
radiateur
ventilateur

micro
taureau
Zorro
blazer

violin
talon
boulon
pantalon

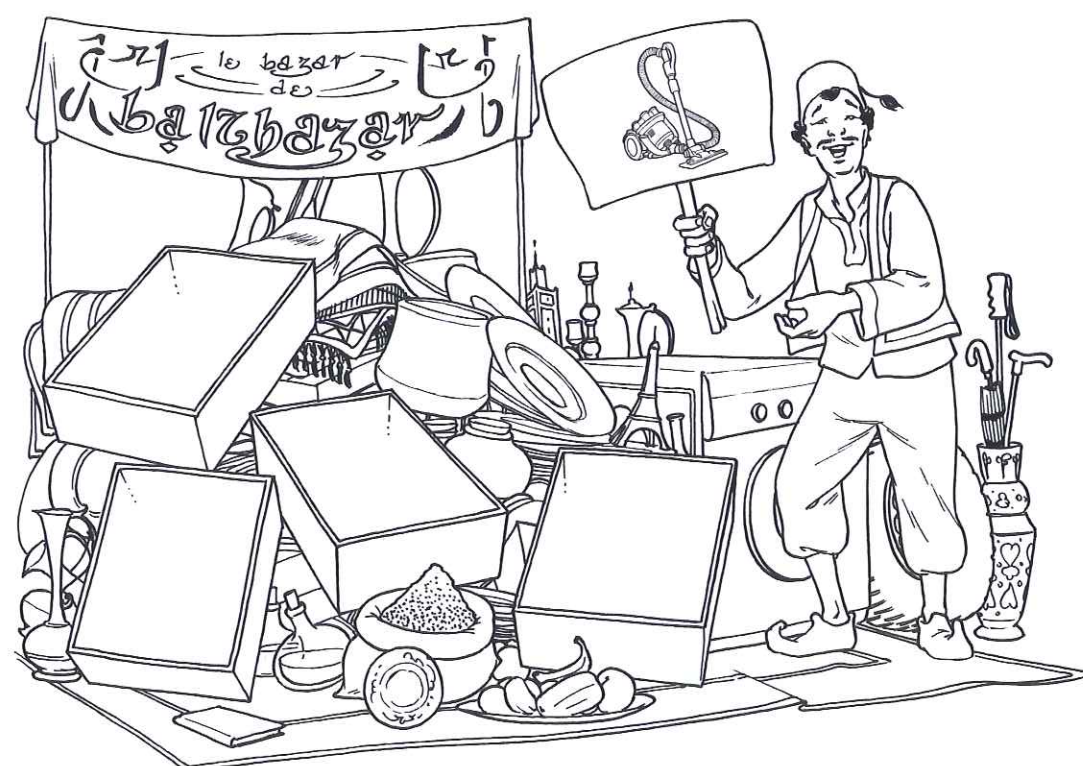
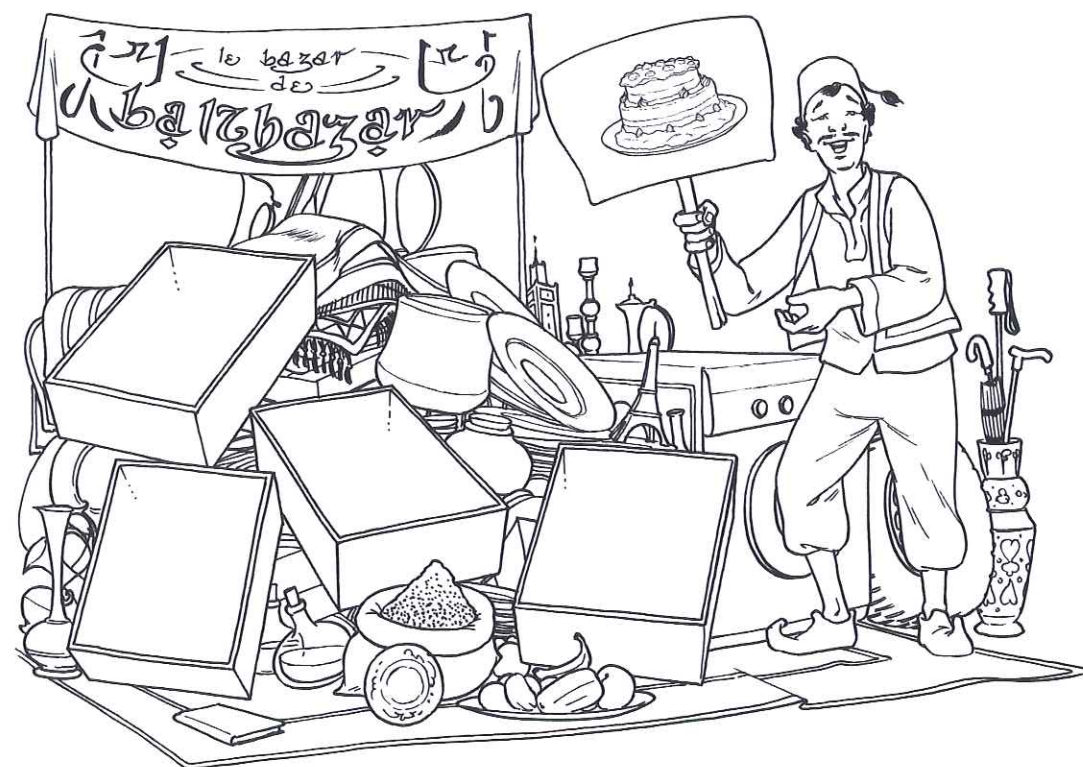


Proposer l'évaluation *Les syllabes finales* (document élève pages 136 et 137) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Pour le niveau 1 (•), donner un seul étal et 6 mots-images. Pour les niveaux 2 (••) et 3 (•••), donner les 2 étals et 8 ou 12 mots-images.

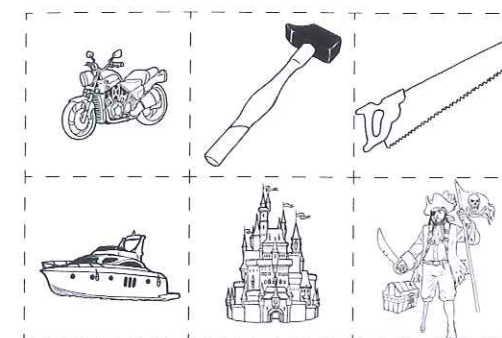


LES SYLLABES FINALES

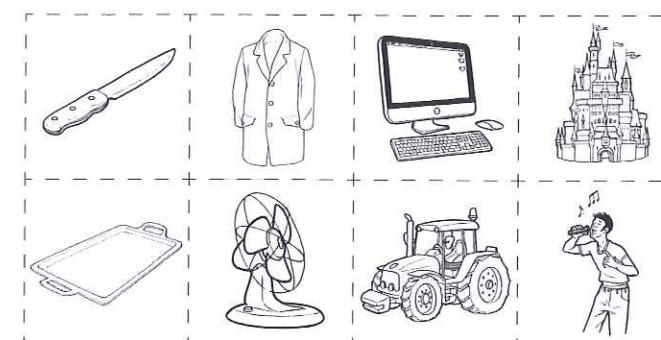
Colle dans chaque boîte les mots-images dont la syllabe finale est la même que celle du mot-image de la pancarte.



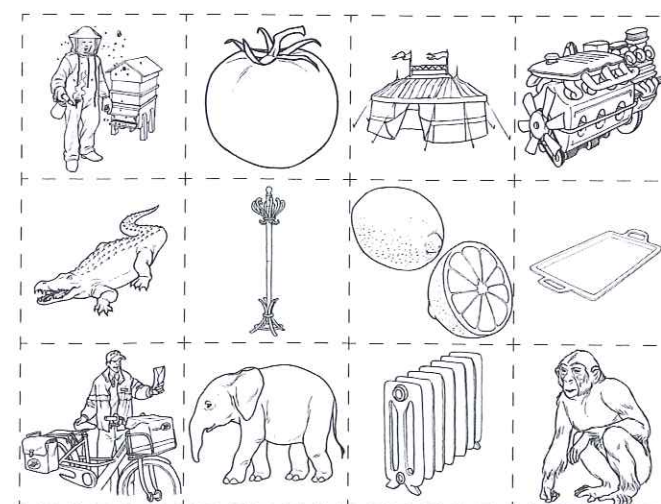
Pour le niveau 1, donner un étal et 6 mots-images correspondants.
Pour les niveaux 2 et 3, donner l'intégralité de la page et 8 ou 12 mots-images correspondants.
Il y a 2 intrus pour le niveau 1 et 4 intrus pour le niveau 3.



moto - marteau - scie
bateau - château - pirate



couteau - manteau - ordinateur - château
plateau - ventilateur - tracteur - chanteur



apiculteur - tomate - chapiteau - moteur
crocodile - porte-manteau - citron - plateau
facteur - éléphant - radiateur - singe



Repérer des mots
ayant la même syllabe
finale

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES 1 séance
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

LE DOMINO DES SYLLABES FINALES

1 MATÉRIEL

Des dominos agrandis
à 141% (matériel page 139).

2 DÉROULEMENT

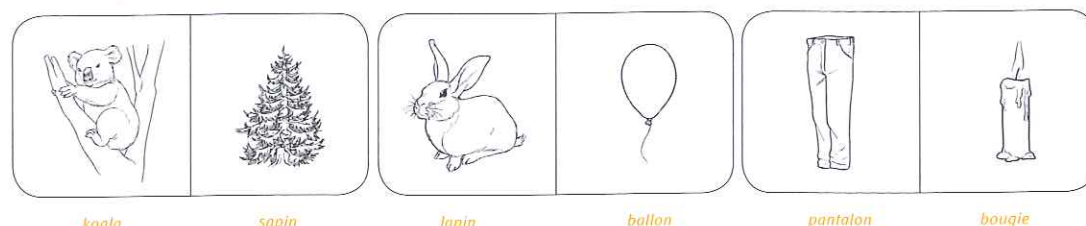
ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

Donner à chaque élève 4 dominos (matériel page 139).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

À tour de rôle, les joueurs posent un domino sur la table. Ils peuvent placer 2 images côte à côte uniquement si leur syllabe finale est la même.

Exemples



Liste des mots

DO : cadeau, rideau, landau, radeau
LIÉ : collier, chandelier, chevalier, béliet
NETTE : lunettes, canette, trotinette, marionnette
RI : otarie, souris, boulangerie, écurie

TEUR : facteur, radiateur, chanteur, tracteur
NARD : canard, renard
RON : potiron, biberon, marron, poivron
SIN : coussin, poussin, dessin, oursin
TU : tutu, tortue

3 DIFFÉRENCIATION

Pour aider les élèves lors de ce jeu, il est possible de rappeler après chaque domino posé les syllabes finales des mots-images placés aux 2 extrémités.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment les mots-images présents sur les dominos.



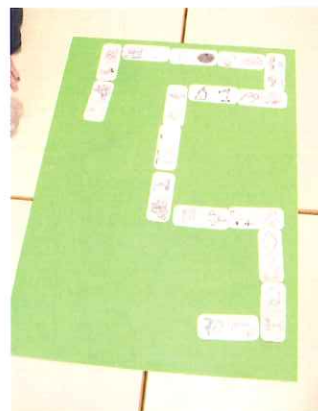
ÉTAPE 2

Les élèves placent les dominos en fonction de leur syllabe finale.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant rappelle la syllabe finale des mots-images posés aux 2 extrémités.
- Nomme les mots-images posés aux 2 extrémités en insistant sur les syllabes finales puis cherche parmi ses dominos.



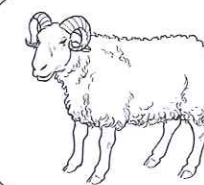
16 dominos pour 4 élèves

LE DOMINO DES SYLLABES FINALES

A4 A3
141%

MATÉRIEL

cadeau
lunettes



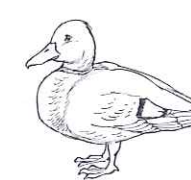
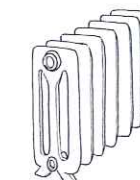
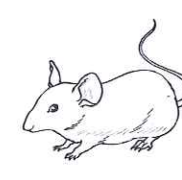
bélier
marrons

trotinette
collier



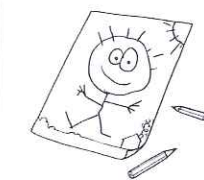
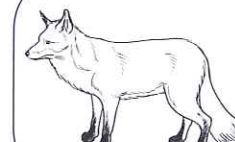
potiron
facteur

chandelier
souris



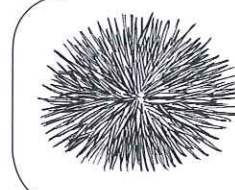
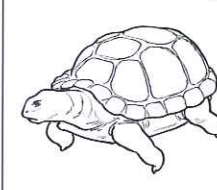
radiateur
canard

otarie
coussin



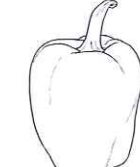
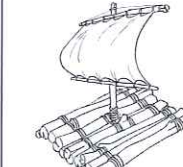
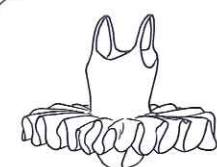
renard
dessin

poussin
tortue



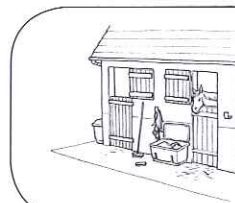
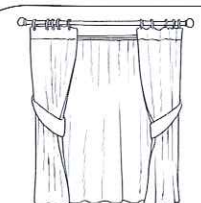
oursin
biberon

tutu
radeau



poivron
boulangerie

rideau
canette



écurie
chanteur

marionnette
chevalier



tracteur
landau



Prévoir un jeu de dominos par enfant afin qu'il puisse le colorier et l'emporter chez lui pour y jouer à la maison. Il est préférable de le plastifier.



Prendre conscience
des rimes

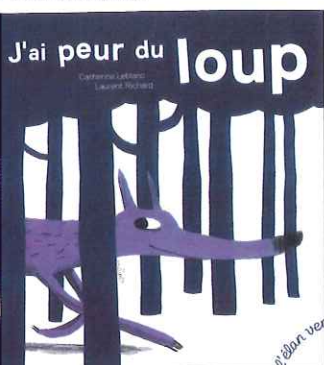
GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance par étape
Séances à réitérer lors
de l'étape 4

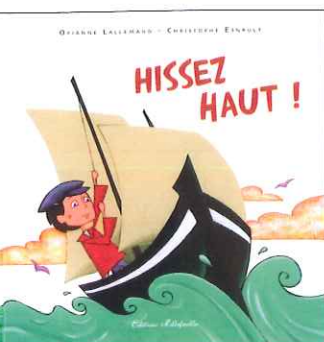
J'AI PEUR DU LOUP

1 MATÉRIEL

Les albums



J'ai peur du loup
Catherine Leblanc et Laurent Richard
© L'élan vert 2011 • 10 €



Hissez haut!
Orianne Lallemant
et Christophe Esnauld
© Éditions Millefeuille 2012 • 12 €

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

- ▶ Dans un premier temps, lire l'album *J'ai peur du loup*.
- ▶ Laisser les élèves s'exprimer puis leur demander de raconter l'histoire.

ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DE LA RIME

- ▶ Relire l'histoire sans les images et demander aux élèves de se concentrer sur les sons entendus.
- ▶ Demander alors s'ils ont entendu le son qui est répété tout au long du livre, la rime.

ÉTAPE 3 REPÉRAGE DES RIMES EN OU [u]

- ▶ Enfin, relire l'album et demander aux élèves de lever la main lorsqu'ils entendent un mot qui rime avec le mot « loup ». Les élèves devront pour cette étape fermer les yeux. L'histoire sera lue plus lentement.
- ▶ Lors de la lecture, bien insister sur les mots contenant la rime **OU [u]**.
- ▶ On peut établir une liste des mots qui riment en **OU [u]** et y introduire par la suite des intrus.

ÉTAPE 4 REPÉRAGE DES RIMES EN O [o]

- ▶ Ces séances peuvent être reprises avec l'album *Hissez haut!*.

Trouver parmi les prénoms de la classe ceux qui riment.



Prendre conscience
des rimes

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

QUELLE EST LA RIME ?

1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPE 2
Comptines page 157.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 IDENTIFICATION D'UNE RIME AU SEIN D'UNE LISTE DE MOTS

- ▶ Lire dans un premier temps une liste de mots ayant la même rime aux élèves : RAT, CHAT, BRAS, PAPA, VA, PIZZA, CHOCOLAT, KOALA, PANDA. Insister sur la rime **A [a]** afin que les élèves l'entendent plus facilement. Demander à un élève ce qu'il entend à la fin de chaque mot.
- ▶ Il est préférable que les élèves ferment leurs yeux pour mieux se concentrer.
- ▶ Recommencer avec une nouvelle liste de mots : RUE, TORTUE, DU, BU, NU, JUS, CRU, LU, MIE, RIZ, TRI, DIT, GRIS, TAPIS, LOUP, MOU, TROU, POU, ROUE, FOU, DOUX, COU, EAU, CHOCO, POT, VEAU, TAUREAU, SEAU, MOT, TABLEAU, TELE, ETE, PRE, FEE, BLE, LES, JET
- ▶ Ne pas hésiter à réitérer cette séance si les élèves ont du mal à entendre les rimes. Il est aussi possible de reprendre cet exercice en utilisant des mots-images regroupés par rimes.

ÉTAPE 2 IDENTIFICATION D'UNE RIME AU SEIN D'UNE COMPTINE

- ▶ Lire dans un premier temps une comptine avec des rimes aux élèves (**comptines page 157**).
- ▶ Leur demander ce qu'ils entendent de particulier dans cette comptine. Si les élèves n'entendent pas que les mots riment, redire uniquement les mots qui riment en insistant sur la fin des mots.
- ▶ Expliquer aux élèves que ces mots se terminent tous par un même son et que cela s'appelle une rime.
- ▶ Leur demander de répéter la comptine en insistant sur la fin des vers. Ne pas hésiter à montrer quelle forme fait la bouche en fin de vers.

ÉTAPE 3 RECHERCHE DE MOTS QUI RIMENT

- ▶ Demander aux élèves de trouver d'autres mots qui riment avec le son relevé dans la comptine choisie. Faire de petites devinettes pour les aider.



Il est possible de chercher des mots qui riment dans les comptines connues.



Associer des mots
qui riment

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance par étape

À QUOI ÇA RIME ?

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 143).
- L'album

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION À LA LECTURE

- Afficher les mots-images au tableau et demander aux élèves de les nommer (matériel page 143).

ÉTAPE 2 ASSOCIATION DE MOTS QUI RIMENT

- Lire la première double-page de l'album *À quoi ça rime ?*
- Demander aux élèves de trouver quel mot rime avec le mot NAIN.
- Valider le choix des élèves en tournant la page.
- Procéder ainsi jusqu'au mot ROI. Demander aux élèves de proposer des mots qui riment avec ce mot, puis montrer la dernière page.
- Laisser les élèves essayer de trouver quel peut être le mot représenté. Les orienter jusqu'à ce qu'ils trouvent quel est ce mot.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour que les élèves entendent la rime, il est possible de la répéter en fin de mot.

À QUOI ÇA RIME ?

L'aventure d'un nain malin



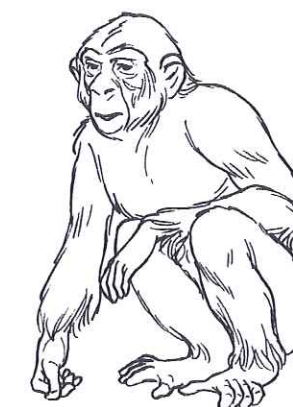
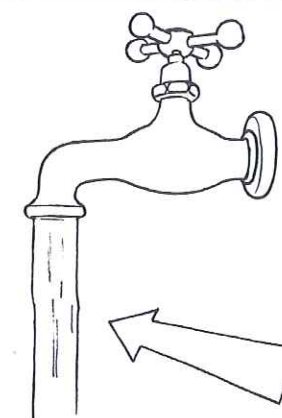
À quoi ça rime ?
L'aventure d'un nain malin
Junko Shibuya
© Éditions Autrement 2010 • 14,50€

À QUOI ÇA RIME ?

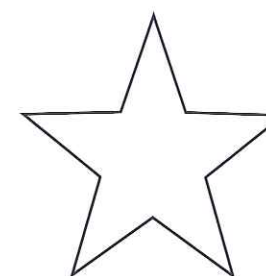
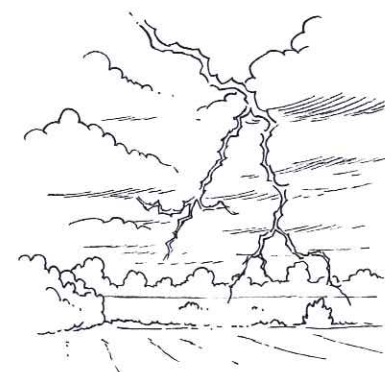
A4 - A3
141 %

MATÉRIEL

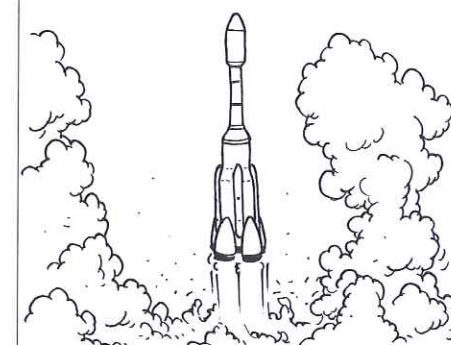
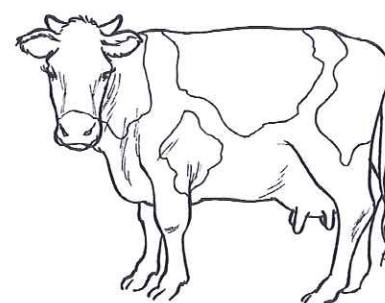
nain - eau - singe



orage - étoile - neige



vache - gâteau - fusée



Proposer aux élèves de continuer l'album en trouvant de nouveaux mots qui riment.



Associer des mots
qui riment

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

1 séance par étape

JEUX DE RIMES

1 MATÉRIEL

ÉTAPE 1

Jeu de la grue

- Une planche de jeu et 4 pièces à découper par élève (matériel page 146).
- Un dé pour 4 élèves (matériel page 146).

ÉTAPE 2

Jeu du gâteau

- Une planche de jeu et 4 parts de gâteau à découper par élève (matériel page 147).
- Des mots-images qui riment en **O [o]** (matériel page 148).
- Des mots-images intrus (matériel page 133).

ÉTAPE 3

Jeu du chocolat

- Une planche de jeu et 4 morceaux de chocolat par élève (matériel page 146).
- Des mots-images qui riment en **A [a]** (matériel page 149).
- Des mots-images intrus (matériel page 133).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 JEU DE LA GRUE

- Former des groupes de 4 élèves et donner un dé à chaque groupe (matériel page 146).
- S'assurer que tous les mots-images présents sur le dé sont connus des élèves.
- Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 pièces à découper (matériel page 146).
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur lance le dé. S'il tombe sur une face dont le mot-image rime en **U [y]**, il complète son puzzle. Sinon, il passe son tour.
- Le premier à avoir complété sa grue a gagné.

ÉTAPE 2 JEU DU GÂTEAU

- Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 parts de gâteau (matériel page 147).
- S'assurer que tous les mots-images sont connus des élèves (matériel pages 133 et 148).
- Chaque élève pioche à tour de rôle une carte. Si le mot représenté rime avec le mot gâteau, le joueur prend un morceau de gâteau. Sinon, il passe son tour. Il remet sa carte sous la pioche.
- Si l'élève se trompe, il repose une part de gâteau.
- Le premier à avoir reconstitué son gâteau a gagné.

ÉTAPE 3 JEU DU CHOCOLAT

- Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 morceaux de chocolat (matériel page 146).
- S'assurer que tous les mots-images sont connus des élèves (matériel pages 133 et 149).
- À tour de rôle, les joueurs piochent un mot-image. Si le mot représenté rime avec le mot chocolat, il reçoit un morceau de la tablette de chocolat. Sinon, il passe son tour.
- Si l'élève se trompe, il repose un morceau de chocolat.
- Le premier à avoir reconstitué sa tablette de chocolat a gagné la partie.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, l'enseignant prolonge la fin du mot ou répète la rime afin qu'ils entendent mieux la rime. On peut aussi proposer des intrus dont la dernière syllabe est très différente pour que la distinction de son soit plus facile.



Proposer aux élèves de réaliser des maisons des rimes : la maison des rimes en **A [a]**, la maison des rimes en **O [o]**, des rimes en **U [y]**.

Associer des mots
qui riment

ÉTAPE 1

Les élèves lancent le dé et placent une pièce de la grue si le mot-image obtenu sur le dé rime en **U [y]**.



ÉTAPE 2

Les élèves prononcent la rime recherchée **O [o]** en insistant sur la forme de la bouche. Les élèves piochent un mot-image. S'il rime en **O [o]**, ils complètent leur gâteau. Sinon, ils passent leur tour.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant prolonge ou répète la rime du mot-image ainsi que celle recherchée.
- Identifie la rime du mot-image puis a besoin que l'enseignant répète la rime recherchée.
- Nomme le mot-image en répétant la rime et la compare avec celle recherchée.



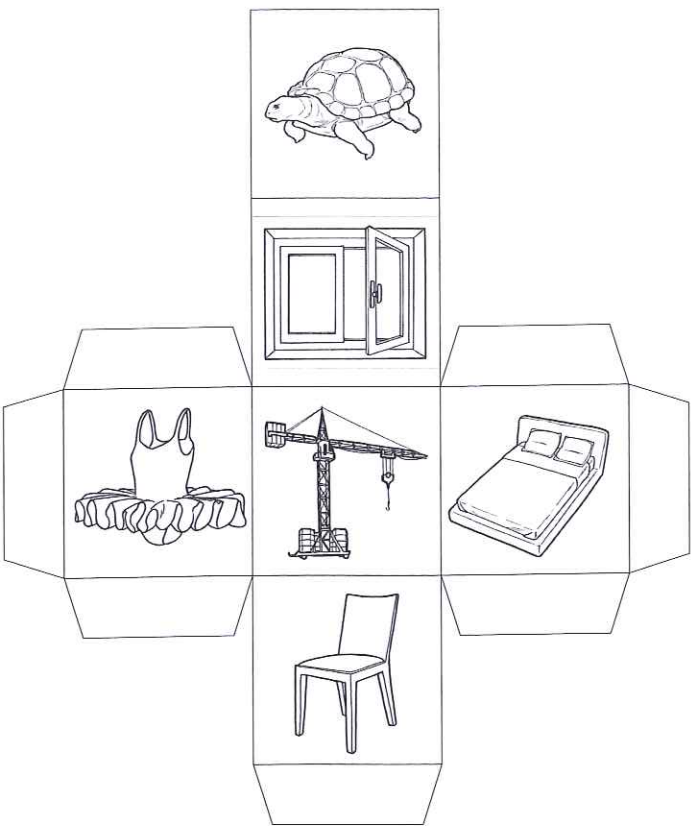
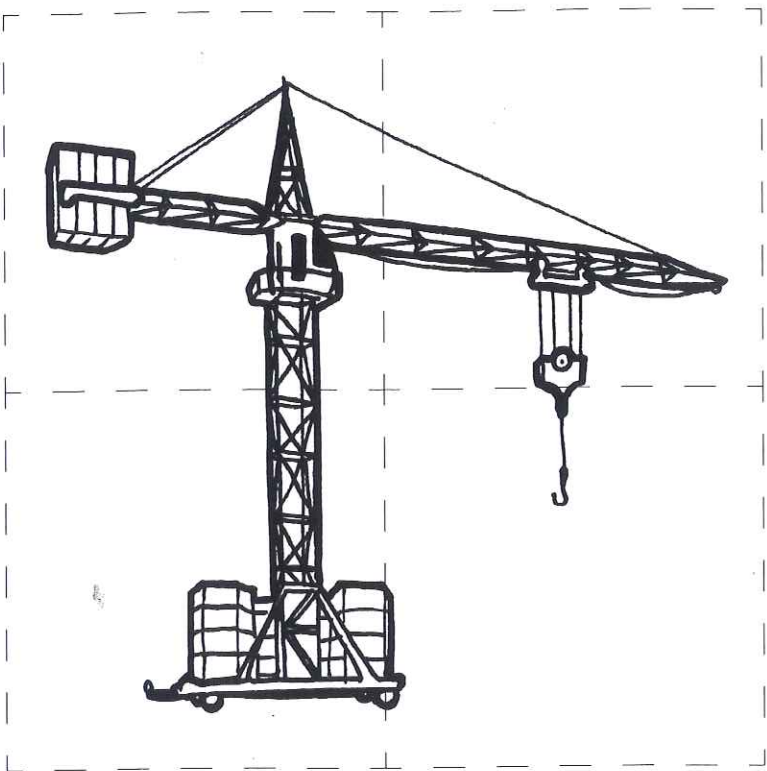
Pour éviter que les pièces ne glissent du plateau de jeu, il est recommandé d'y placer de la bande velcro.

ÉTAPE 3

Les élèves prononcent la rime recherchée **A [a]**. Les élèves piochent un mot-image. S'il rime en **A [a]**, ils complètent leur tablette de chocolat. Sinon, ils passent leur tour.



Planche de jeu et 4 pièces à découper



tortue - fenêtre - grue
chaise - tutu - lit

Planche de jeu

4 morceaux de chocolat

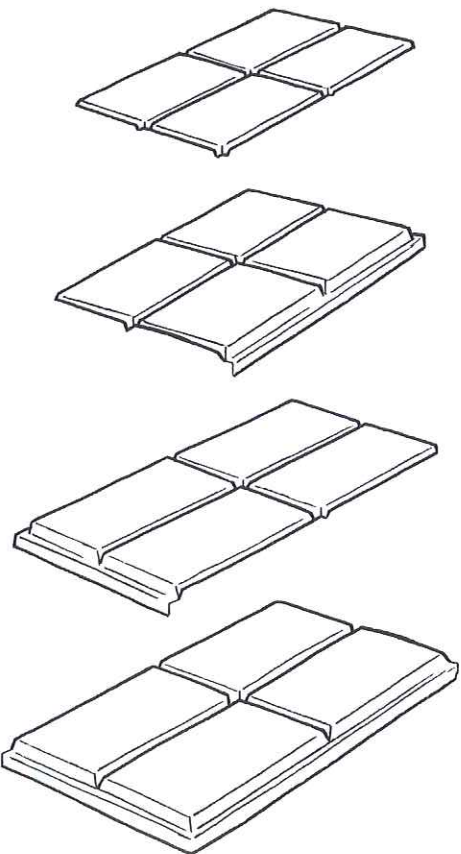
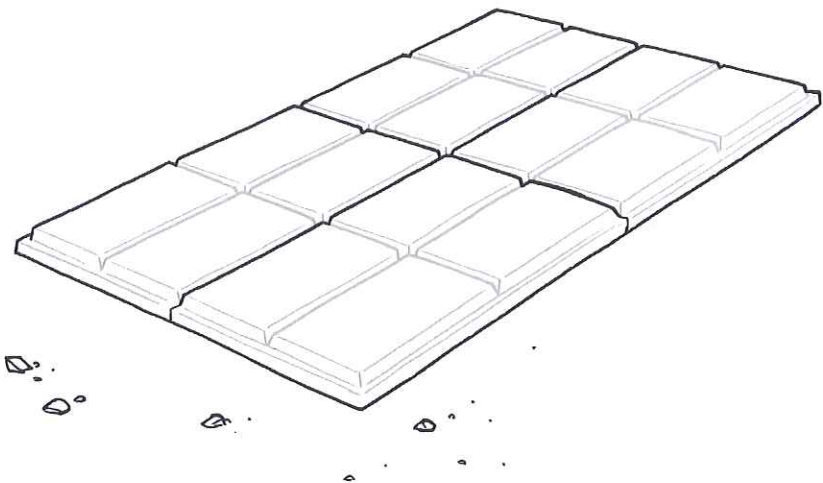
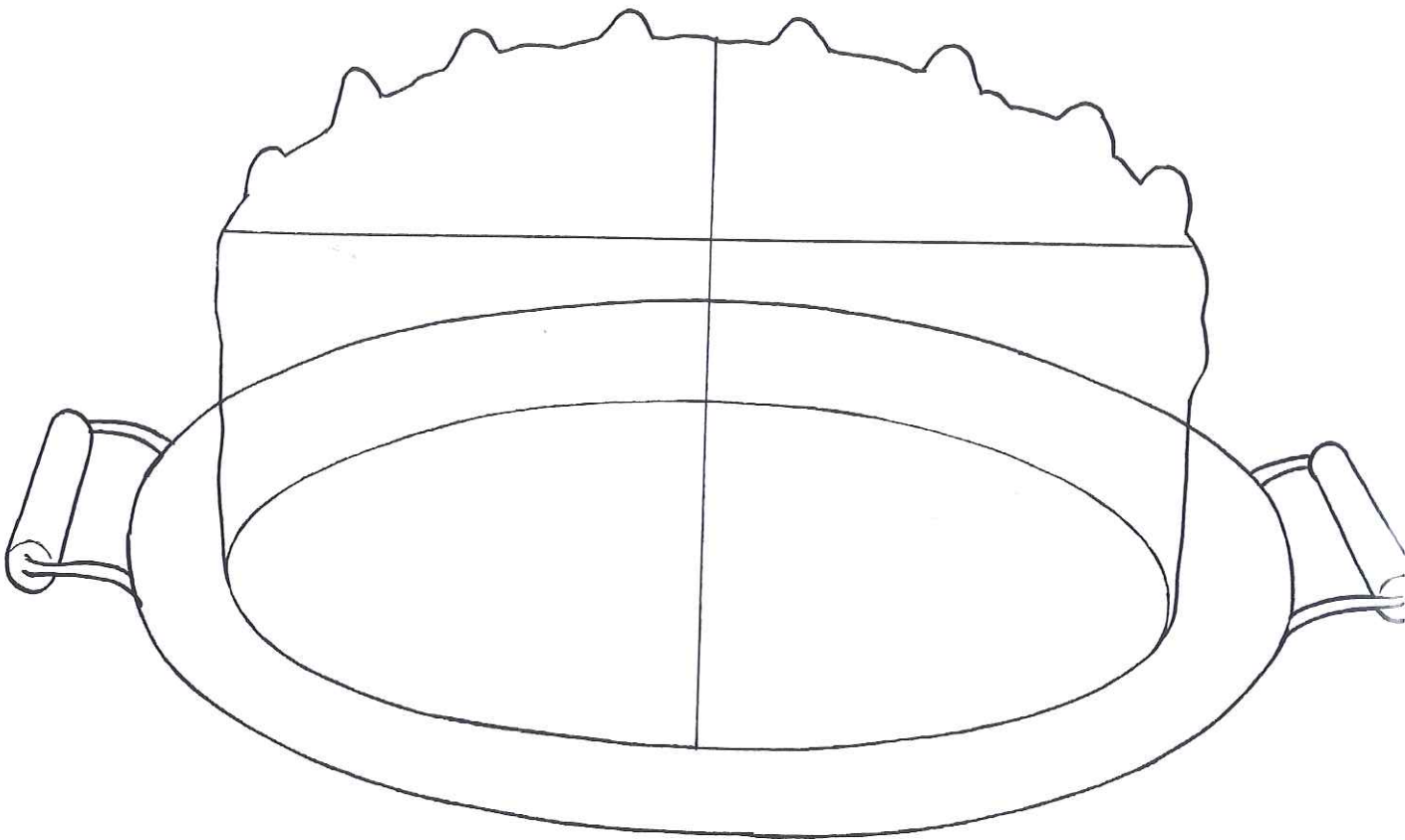
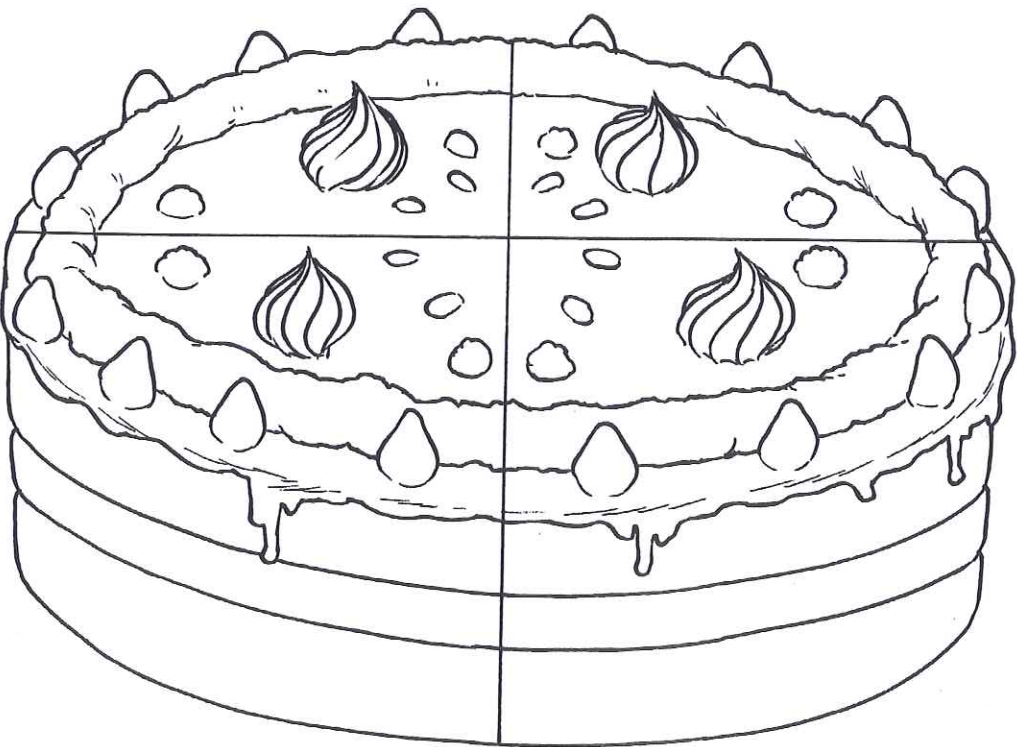
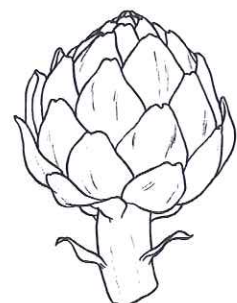
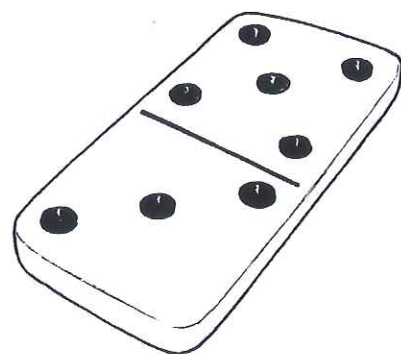


Planche de jeu

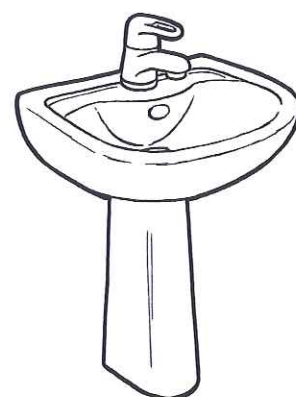
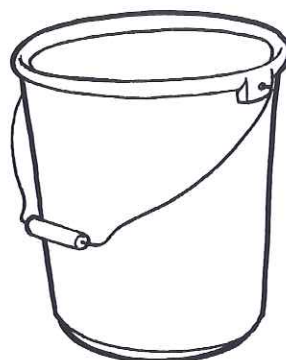


4 parts de gâteau à découper

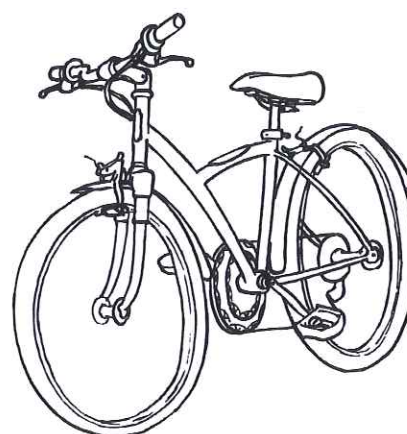
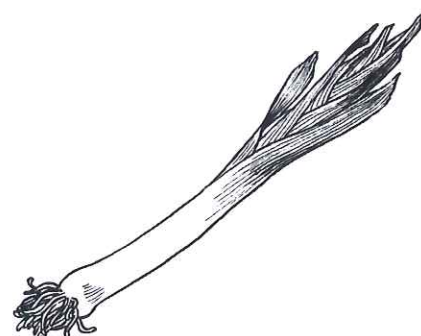




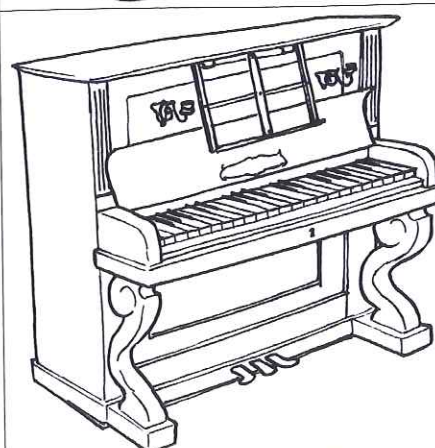
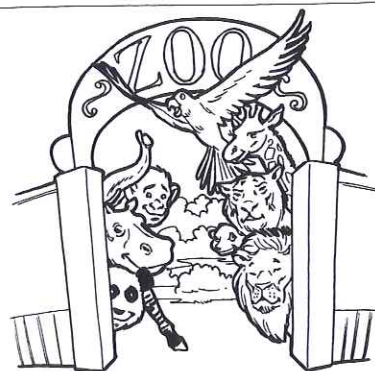
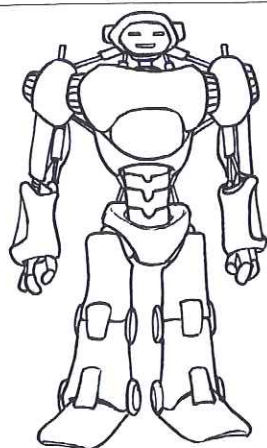
domino - artichaut - oiseau



râteau - seau - lavabo



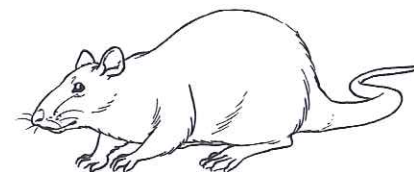
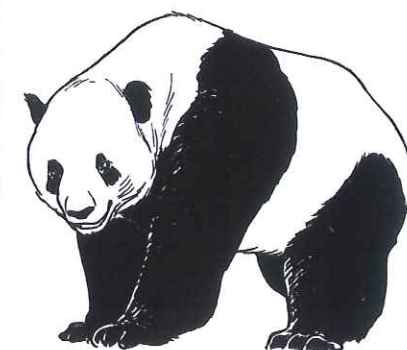
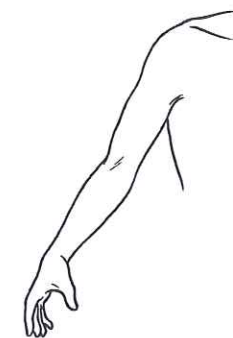
poireau - haricots - vélo



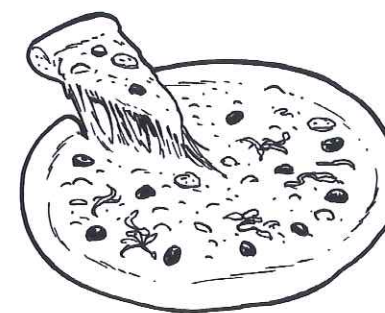
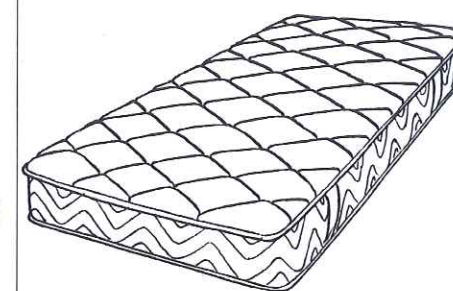
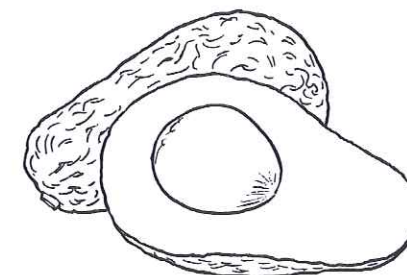
robot - zoo - piano



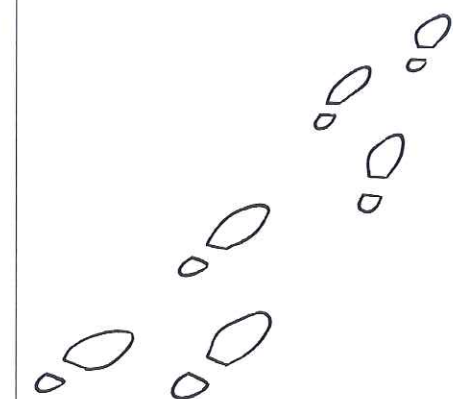
koala - bras - panda



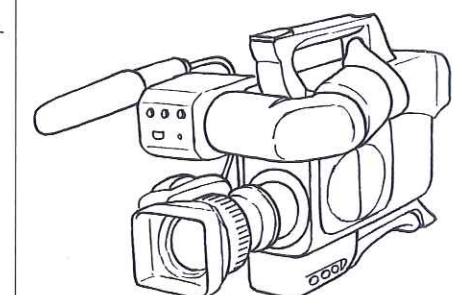
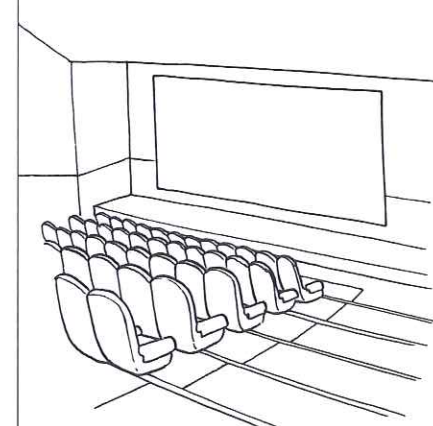
rat - avocat - matelas



pizza - papa - pas



pyjama - cinéma - caméra





Associer des mots
qui riment

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 4 ÉLÈVES
OU DE 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES.

1 séance à réitérer

LE JEU DES ANIMAUX

1 MATÉRIEL

- Les mots-images placés face retournée au centre du plateau (matériel page 153).
- Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 4 élèves (matériel page 152).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- Nommer les mots-images (matériel page 153).
- Placer le plateau de jeu au centre de la table (matériel page 152).
- Chaque élève choisit un animal et nomme sa rime: **A** [a] pour PANDA, **U** [y] pour KANGOUROU, **IN** [ē] pour LAPIN et **O** [o] pour CHAMEAU.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Chaque élève tire un mot-image. Si le mot représenté rime avec son animal, il le place dans le panier de cet animal. Sinon, il passe son tour et repose la carte au centre du plateau.
- Le premier à avoir 4 mots-images dans le panier de son animal a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- Proposer le lapin aux élèves les moins performants car les mots indiqués sont majoritairement monosyllabiques. Garder le chameau pour des élèves plus performants.
- Répéter la rime des mots après les avoir prononcés afin que les élèves moins performants l'entendent.

Proposer l'évaluation *Les rimes* (document élève pages 154 et 155) en adaptant le niveau en fonction des élèves.
Pour le niveau 1 (•), donner 4 couples de mots-images.
Pour le niveau 2 (••), en donner 6.
Pour le niveau 3 (•••), en donner 8.

Associer des mots
qui riment

ÉTAPE 1

L'enseignant place les mots-images au centre du plateau. Les élèves nomment leur animal ainsi que la rime recherchée. Les élèves nomment l'ensemble des mots-images utilisés.



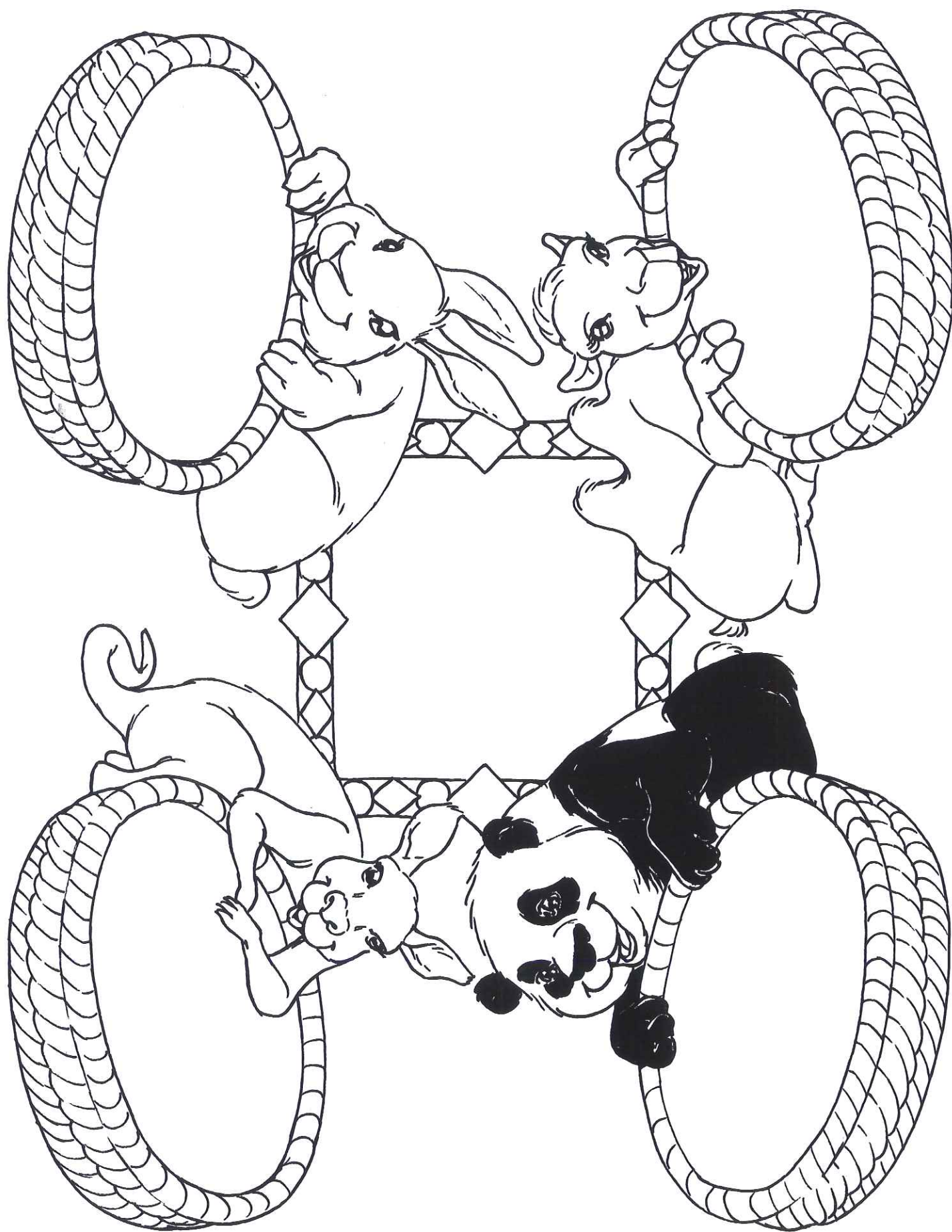
ÉTAPE 2

Les élèves tirent un mot-image et le nomment. Si ce dernier rime avec le nom de leur animal, ils le posent dans leur panier, sinon ils le replacent au centre de la planche.



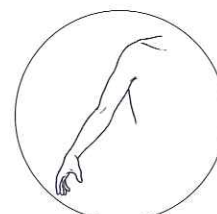
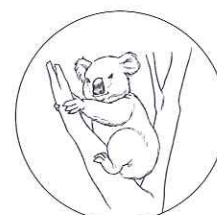
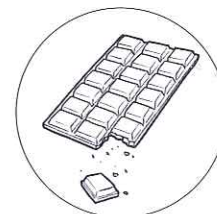
PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant répète la rime en fin de mot.
- Répète la rime en fin de mot pour mieux l'entendre.
- Prolonge le mot pour bien entendre la rime.



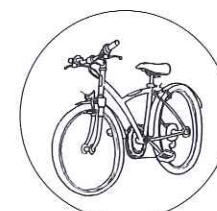
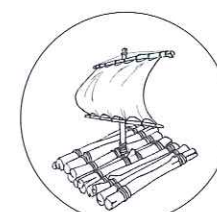
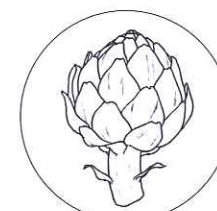
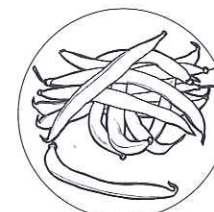
Rimes en A [a]

chocolat - koala - bras - papa



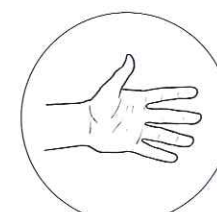
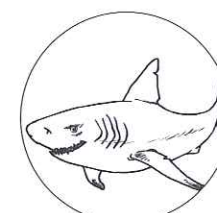
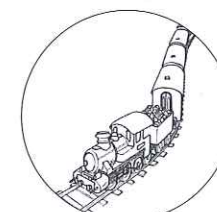
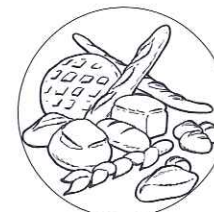
Rimes en O [o]

haricots - artichaut - radeau - vélo



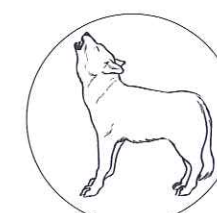
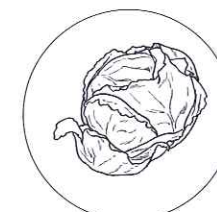
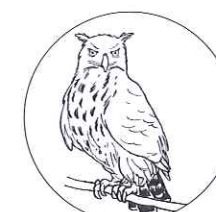
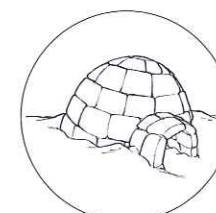
Rimes en IN [ɛ̃]

pain - train - requin - main



Rimes en OU [u]

igloo - hibou - chou - loup



PRÉNOM

DATE

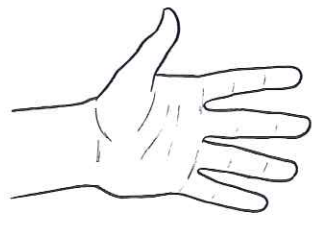
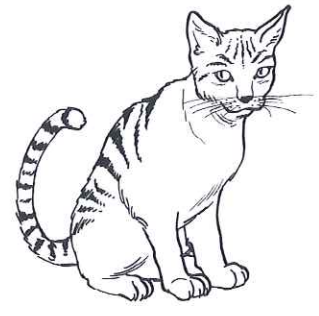
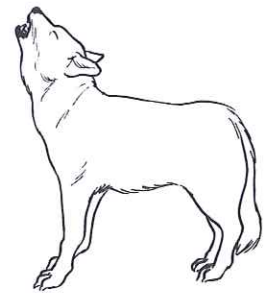
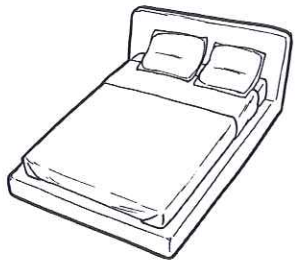
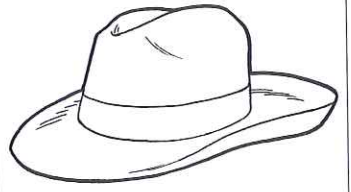
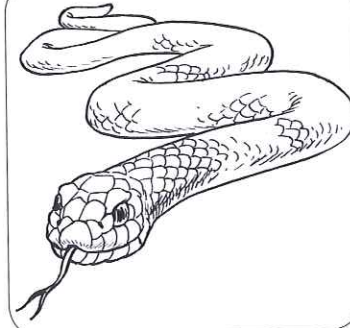
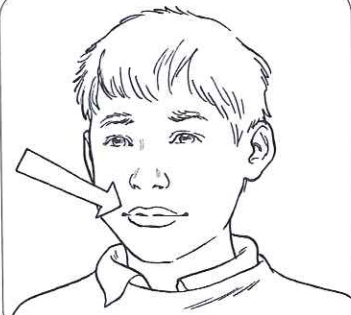
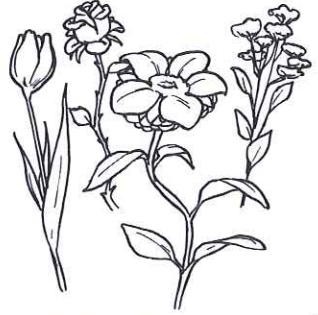
Découvrir l'écrit

ASSOCIER DEUX MOTS QUI RIMENT



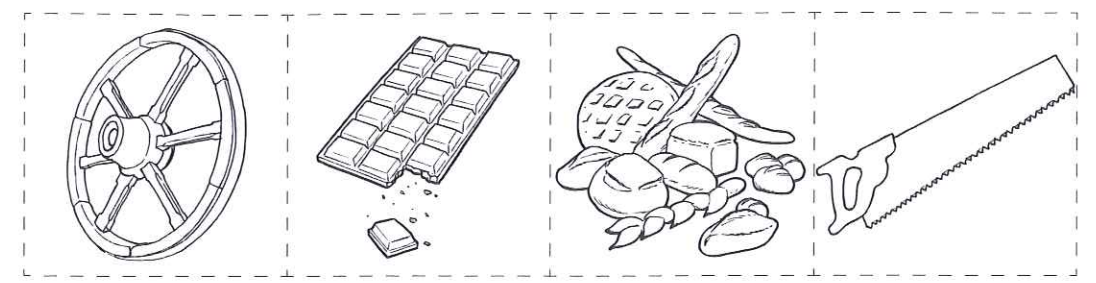
LES RIMES

Colle à côté de chaque image l'image d'un mot qui rime avec lui.

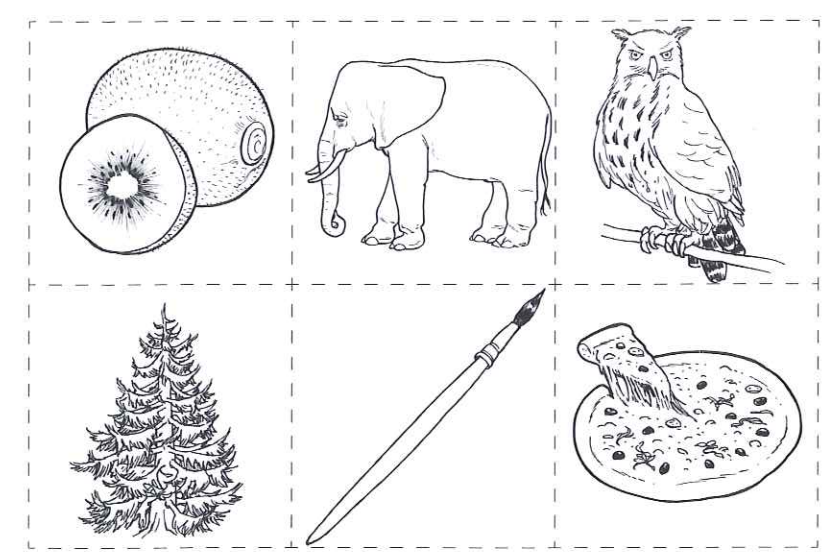
			
			
			
			

main - chat - loup - lit - chapeau - serpent - bouche - fleurs

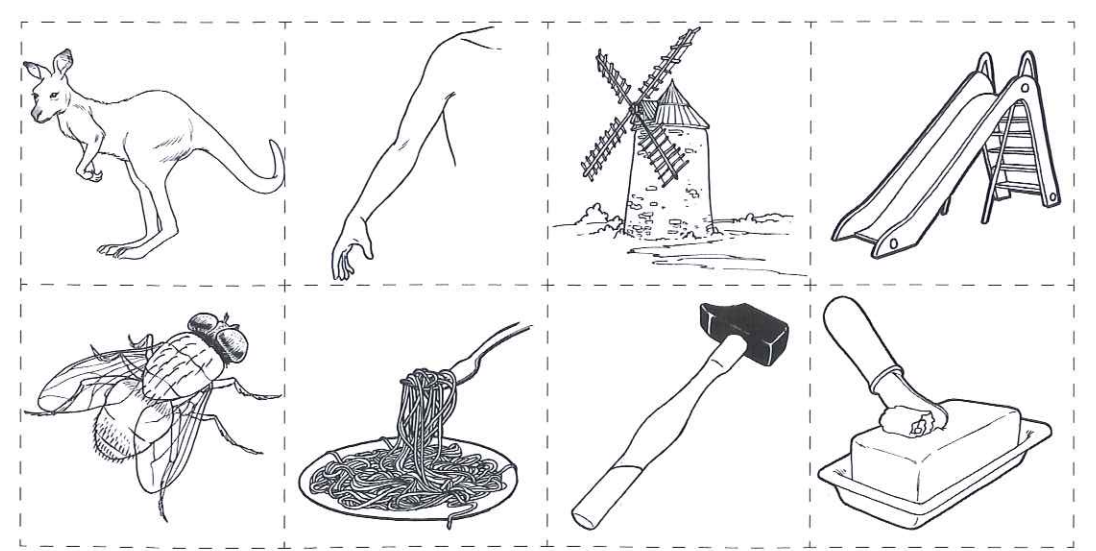
Images à donner à chaque élève selon son niveau.



roue - chocolat - pain - scie



kiwi - éléphant - hibou
sapin - pinceau - pizza



kangourou - bras - moulin - toboggan
mouche - spaghettis - marteau - beurre

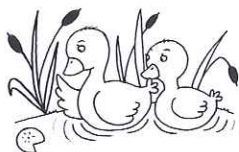
COMPTINES À RÉPÉTITIONS

Comptines à utiliser pour mettre en évidence la syllabe finale des mots.

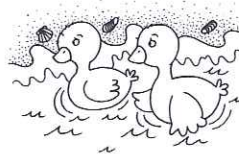
La semaine des canards



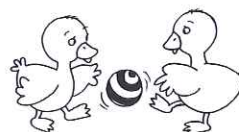
LUNDI,
les canards vont
à la mare, mare, mare...



MARDI,
ils s'en vont
jusqu'à la mer, mer, mer...



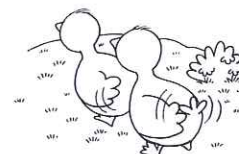
MERCREDI,
ils organisent
un grand jeu, jeu, jeu...



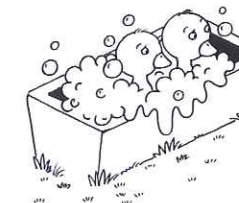
JEUDI,
ils se promènent
dans le vent, vent, vent...



VENDREDI,
ils se dandinent
comme ça, ça, ça...



SAMEDI,
ils se lavent
à ce qu'on dit, dit, dit...



DIMANCHE,
ils se reposent
et voient la vie en rose.



La semaine recommencera demain,
COIN! COIN!

La samaritaine



La samaritaine taine taine
Va à la fontaine taine taine
Pour chercher de l'eau l'eau l'eau
Dans son petit seau seau seau
Son pied a buté té té
Le seau est tombé bé bé
L'eau s'est renversée...



Le petit roi

Christina Dorner

Mais qui est perché, ché, ché?
Sur tous ces coussins, sins, sins?
C'est le petit roi, roi, roi!
De peur qu'on ne le voit, voit, voit!
Ne vous inquiétez pas, pas, pas,
Votre majesté, té, té,
De là où je suis, suis, suis,
Je vous vois très bien, bien, bien!



La douche de l'éléphant

Christina Dorner



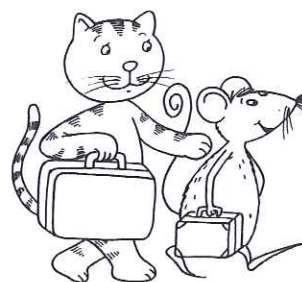
Dans la savane, vane, vane
L'hippopotame, tame, tame
N'est pas content, tent, tent
Car l'éléphant, phant, phant
L'éclabousse, bousse, bousse
Avec la mousse, mousse, mousse
Quand il se douche, douche, douche!

Le son A [a]

Les vacances de Lucas et Thomas

Christina Dorner

Mais qui passe par là?
C'est Lucas le chat
Et Thomas le rat
Qui partent en vespa
Au Guatemala!



Qui voit-on là?

Christina Dorner

Qui voit-on là?
Un chat?
Un rat?
Un lama?
Un panda?
Un koala?
Un canard?
Mais non!
C'est Omar le pacha qui
prend son repas!

Le son U [y]

La tortue farfelue

Christina Dorner

Une tortue qui danse en tutu
C'est farfelu!

Une tortue qui danse en tutu
en haut d'une grue
C'est encore plus inattendu!

Mais une tortue qui danse en
tutu en haut d'une grue dans
une rue d'Honolulu
Ça, on ne l'a jamais vu!

Le son I [i]

Un petit chat gris

Christina Dorner

Un petit chat gris
Qui mangeait du riz
Sa maman lui dit
Sur un tapis gris
Ce n'est pas poli
De manger du riz
Sur un tapis gris.



Les kiwis de Darcy

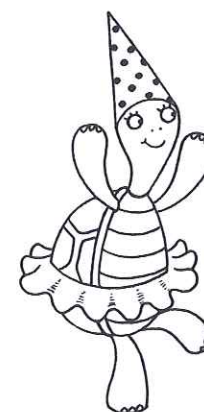
Christina Dorner

Darcy le canari
Adore les kiwis
Mais Lylli la souris
Lui chippa ses kiwis
Et les mit sous le lit.
Oh, Lilly!
Tu es une petite chipie!

Bon appétit!

Christina Dorner

Lundi je mange des kiwis
Mardi des myrtilles
Mercredi du riz
Jeudi du céleri
Vendredi des litchis
Samedi des kakis
Et dimanche du salami
Me voilà bien rempli!

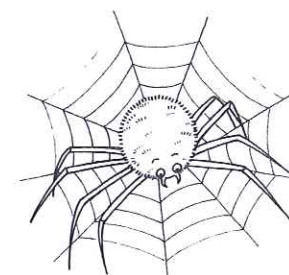


Le son É [e]

Désirée l'araignée

Christina Dorner

Désirée est une araignée
Qui adore tisser.
Elle tisse toute la journée
Du plancher à la cheminée.
Mais à force de tirer,
La toile s'est cassée,
Désirée est tombée.
La voilà toute ratatinée!



Le son O [o]

Aldo

Christina Dorner

Aldo est très rigolo,
Quand il danse sur le piano,
En se trémoussant de bas
en haut.
Quel dingo ce souriceau!



Le son OU [u]

Cachez-vous

Christina Dorner

Vite, vite, cachez-vous!
Car voici le loup garou!
Le hibou sous les choux,
Le tatou derrière la roue,
Et le pou? Il est fou!
Il se cache dans les poils
du loup!

Balou le hibou

Christina Dorner

Balou le hibou
Est un canaillou.
Il chipe les bijoux
Les clous et les écrous
Les cache dans son trou
Au sommet d'un bambou!



Paulo l'escargot

Christina Dorner

Paulo l'escargot
Est très rigolo
Il aime le tricot
Et les haricots
Il vit près de l'eau
Sur un p'tit îlot
Il joue du piano
Et même du banjo!

ACTIVITÉS LUDIQUES POUR DÉCOUVRIR LES SYLLABES FINALES

Le jeu des frères

Identifier des mots ayant la même syllabe finale.

Les élèves disposent chacun d'un mot-image. Ils essaient de trouver parmi leurs camarades celui dont le mot a la même syllabe finale. Quand ils ont trouvé, ils se rangent ensemble.



Le mot masqué

Trouver une syllabe manquante en fin de mot.

Placer 4 mots-images trisyllabiques au tableau. Prononcer l'un des mots en supprimant la syllabe finale. Demander à un élève de trouver quelle a été la syllabe supprimée.

L'appel écho

Repérer des syllabes finales répétées.

Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), appeler les élèves en répétant 2 fois la syllabe finale de leur prénom.

ACTIVITÉS LUDIQUES POUR DÉCOUVRIR LES RIMES

Riment ou riment pas

Repérer 2 mots qui riment.

Donner à chaque élève un carton vert et un carton rouge. Dire 2 mots oralement aux élèves. Leur demander de lever le carton vert si ces mots riment et le rouge dans le cas contraire. Pour la vérification, interroger un élève et lui demande de scander les mots et de trouver quelle est la rime s'il y en a une.

L'appel rimé

Associer 2 mots qui riment.

Dire un mot qui rime avec le prénom d'un élève pour l'appeler entre 2 activités.

Les intrus

Trouver un intrus parmi des mots qui riment.

Placer sur la table 4 mots-images et les scander avec les élèves en tapant dans les mains. Demander alors aux élèves de trouver parmi eux celui qui ne rime pas avec les autres et le supprimer de la liste.

ALBUM ÉCRIT EN RIMES



Chaussettes
Lynda Corazza
© Editions du Rouergue 1999 • 10,70€

Chaussettes

Trouver des mots qui riment.

Sur chaque page se trouve une devinette caractérisant un animal: «Je suis noire, j'ai des cornes et pas de taches. Le nom de cet animal rime avec le dernier mot de la devinette *Je suis la vache*.

Lire la devinette de la page de gauche aux élèves et leur demander de trouver l'animal qui correspond à la description.

JEU COMPLÉMENTAIRE POUR DÉCOUVRIR LES RIMES

Discolud Rimes & syllabes

Associer des mots qui riment.

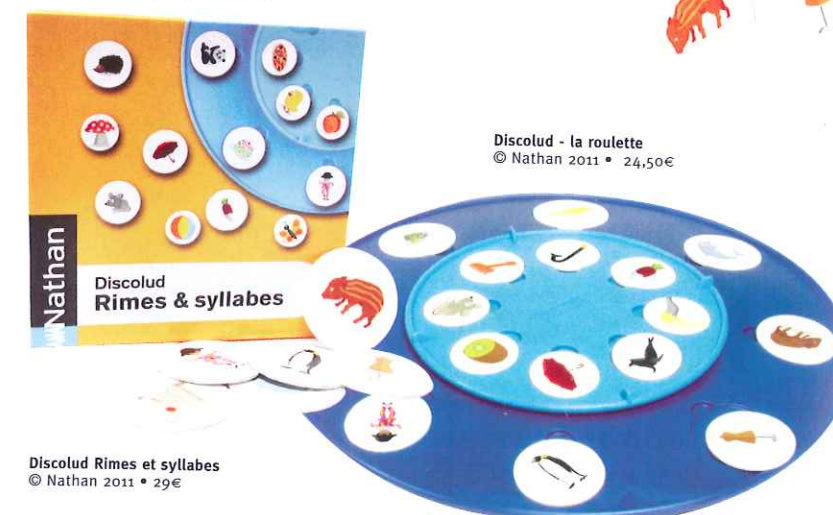
Contenu

- 120 jetons: 60 jetons de 5 cm et 60 jetons de 4 cm
- 1 livret pédagogique

À utiliser avec la roulette Discolud (non fournie).

Règles du jeu pour 2 à 6 joueurs

Ce jeu consiste à associer un petit et un grand jeton pour former des paires. Ces paires seront constituées de 2 jetons sur lesquels sont représentés soit 2 mots ayant le même nombre de syllabes, soit 2 mots commençant par le même phonème, soit 2 mots qui riment. Les mots proposés sont formés de 2 ou 3 syllabes, de 5 rimes différentes et de 6 phonèmes initiaux différents. Les activités sont de difficulté progressive.



Discolud - la roulette
© Nathan 2011 • 24,50€

Discolud Rimes et syllabes
© Nathan 2011 • 29€